TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

本期特别推荐：超大特辑　格斗之王'98 资料大公开
新一代主机 Dreamcast 的一百个谜



ARCADE HITS NOW

世嘉公司强力基板的又一奉献!

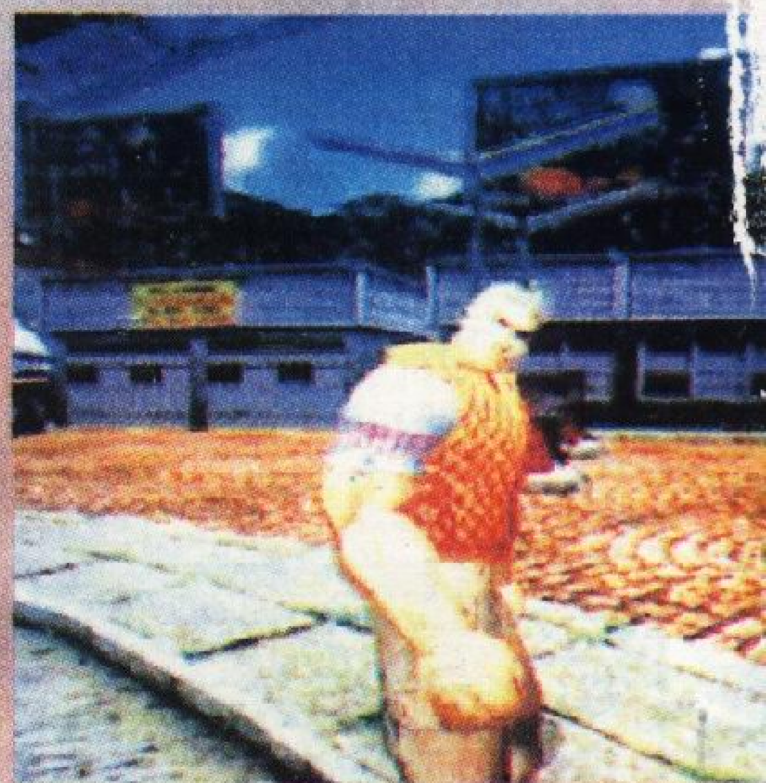
厂商：SEGA · AM2研　　发售日：未定
基板：MODEL 3　　类型：ACT

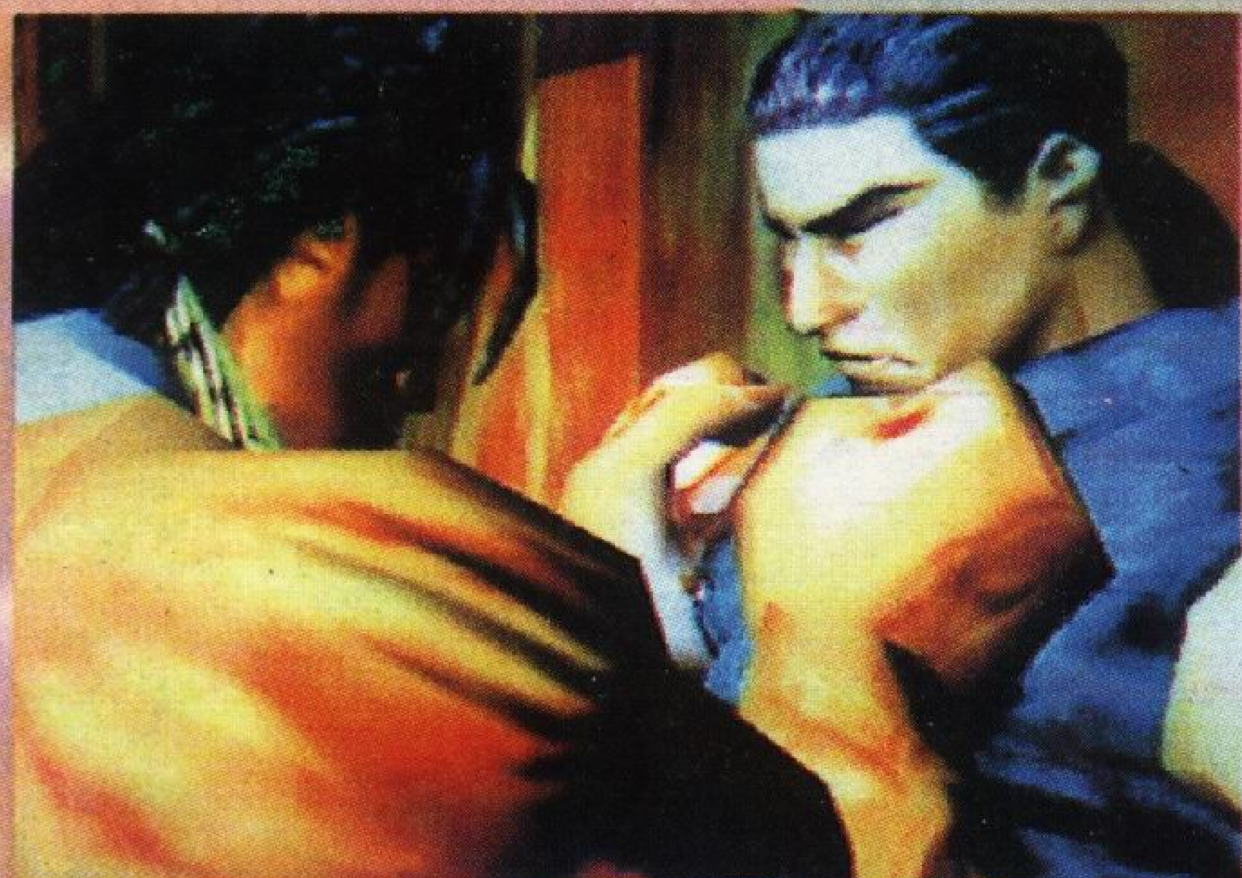
SPIKE



世嘉对MODEL 3的机能应用得越来越纯熟了，前一阵公布的《刑事2》已经令人惊讶了，但是本作品在人物描绘上有了新的进步，这也是AM2研用了浑身解数才达到的境界。虽然本作品还在开发阶段，一些细节还有待改善，当它完成时肯定又会给业界带来震动。



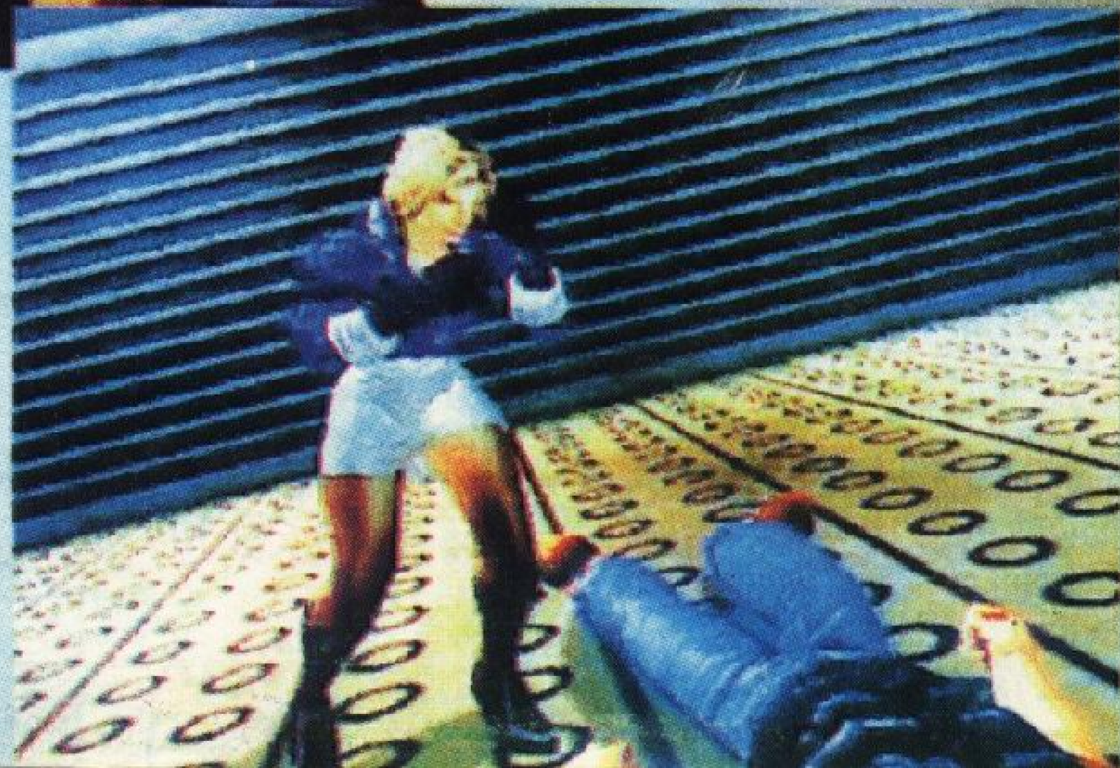














卷首语

一个被电玩燃烧的暑假将在激动与收获中引来它灿烂的落幕。在热风中，你是否为攻关的每一步惊喜交集；在骄阳下，你是否仔细品味着屏幕变黑时那一瞬间的自豪与升华?

我们永远渴望着与玩家贴近，哪怕一分一毫。有着"指南与攻略 4"的陪伴，相信在蝉声树影中你可以多一分前进的喜悦，少一点愁眉不展的煎熬。而临近登台的"电子游戏技巧 4——电子游戏广场"相信更会给你带来夏日完美的总结，并且迎来一个初现金色的秋季。

但我们知道，有一类玩家是永远不管季节的变化的，那就是在格斗世界里攀登向上的斗士们。因此我们正在制作一本"格斗秘笈"，斯望着它能在充满清新气息的九月镌刻斗士们不灭的战斗灵魂和永远如一的拼搏精神。

(月刊)1998年第9期(总第100期)　　1998年9月1日出版

现代电子技术
电子游戏与电脑游戏

☆业界传真 COMING SOON

☆新作指南 NEWEST GUIDE

☆超攻略道场 FIGHTING LAND

☆漫园 COMIC PARK

☆纵横四海 COLUMN

☆编读往来 EDITOR & READER

☆广告 ADVERTISEMENT



主办单位:陕西省电子技术情报站
主编:张忠智
执行主编:张建军
策划总监:冠文
责任编辑:BLUE
美术编辑:陈世杰
编辑出版:陕西电子杂志社
西安小寨纬二街西段8号
发行部地址:西安市雁塔路南段11号
邮编:710054
广告业务及咨询电话:029-7809070
印刷:陕西省兴平市印刷厂印刷
刊号: CN61-1224/TN
ISSN 1004-373X
广告登记证号:陕工商广字01-036号
定价 6.50元

重要启示

本杂志因发行量增大,广告业务也日渐增多,所以敬请所有广告客户能够及时与我社广告部联系,以免延误。广告咨询电话为:029-7809070。

游戏业界 NEWS DIGEST 新闻摘要



NEC INTER CHANNEL 加入 Dreamcast 一路顺风!!

NEC INTER CHANNEL(NEC 游戏开发组)于 7 月 15 日举行了 Dreamcast 加入发表会! 另外，与此同时发表了开发中的软件项目。



发表的软件为"怪兽格斗场"和"墨丘利神"(妖精育成游戏)，在会场上，游戏画面被投影机放映出来，与会者热情得看入了神。与图像放映同时相应进行的，是被负责上述 2 个软件制作的多部田俊雄亲自介绍在台上的与作品相关的开发产品。并且，NEC INTER CHANNEL 的代表董事——黑田港，意气风发地说出以下话语。"Dreamcast 的制图发动机是 NEC 制品，并且我们有一批相关知识造诣精深的创作人马。我们 NEC 集团全体人员，为了 Dreamcast 的盛行一直在努力，请大家翘首以待吧!"


◆黑田满杯自信的发言。

我们早就指望这两个软件的同时发售，期待明年。那么，大家对 Dreamcast 的期待已徒然增加了吧!



◆Dreamcast 加入发表会在位于东京台场的饭店内举行。会上出现了重用配音演员为司仪主持的现象，显示出 NEC INTER CHANNEL 的风格。场面很气派。


怪兽格斗场


墨丘利神

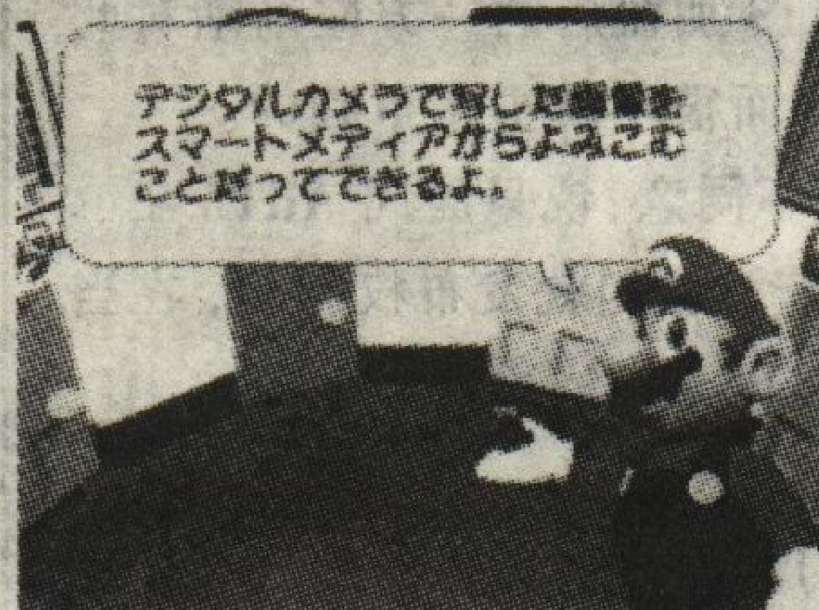


任天堂 64 与数字相机融合 "玛丽奥"的写真集将于 11 月发售

使用"任天堂 64"，可以将数字相机摄下的照片随意进行加工! 其软件由电子产品销售公司在东京电子计划部，将于 11 月 6 日出售。

标题定为"玛丽奥的写真集"，价格为 9800 日元。照片加工并非游戏，而是用"任天堂 64"对数字相机的图像简单地进行加工。此机特征是附有两个插入槽。将载有数字相机图像的数字相机用记录媒体——"灵敏媒介"，插入此槽，即可看到记录的图像。另外，还可以进行两张照片的合成及输入文字等等，能够利用此机进和种种加工。而且，如果把作成的图像装入"灵敏媒介"，拿到 F－D1 服务店(提供图像数据印刷服务的 DPE 店)去的话，还有可能彩色印刷图像。这样一来，你还能制作生日卡一类的东西呢。"与最大画素为 250 万的图像相应。不使 PC 机就能愉快地摆弄数字图像啊。"(东京电子计划部公报)


◆如果有对应"灵敏媒介"的数字相机，就可以用此软件娱乐。由デットジャペン开发，ハギワラシスコム负责出售。



◆玛里奥说：用数字相机摄下的图像可以从"灵敏媒价"上看到呢。

预定年内上市的这部新软件，能够在"任天堂 64"内保存数据。从 7 月 18 日开始，在ヨドバシカメラ及ソフマップ等专卖店内，上映介绍影图。对于没有数字相机的人来说，这恐怕是唯一的购买机会了吧?



◆将两张照片合成，来制作生日卡吧。此外装备好的机能还有很多。持有数字相机的人还是买它为好吧!



—中古软件的出售最终将仰仗司法的裁定?
成为法庭上的斗争吗?

中古问题难以解决，很难通过文字来表述清楚，不过并非就可以无视这类难以解决的事件。就此让我们先看一下现状吧。

从这次事件中明显看到，双方的态度是寸步不让。具体地看一下各自的主张，因而，从根本上对此诉讼进行裁判的可能性很高。

并且，争论点就是游戏软件和发布权的关系。由于此案件法庭受理了多次，我们在这里不能一一术清。不过总的说来，软件制造者的主张就是，游戏软件是根据电影制作的著作产品，就与电影一样存在着发布权(选择作品的供给去向的权利)。因此，无视软件制造者的声明而二次利用作品的中古软件的出售，就属于违法行为。销售店一方不持此主张。那么，判决何时进行呢?按日本的审判制度惯例来看，也许判决过程会非常长期化的。

中古软件的出售，是直接关系到游戏用产业生活的问题。但是，现状大概只有如此了。大家怎样才能抵挡这一问题的存在呢?

右上的图中所示的是这次6家制造公司要求中古商不许出售的6部作品。它们中的任何一部都不仅是极受欢迎的产品，而且其今后的发展也是引人注意的。



在此以前中古问题的由来

1998年 1月14日	CESA、ACCS等制造商一方的团体，发表说要展开一场针对中古软件的扑灭战。同日，ARTS也发表了针锋相对的批评论。
1月20日	公正贸易委员会认为SCE可能违反了独禁法(关于软件销售等问题)，进行了劝告。
1月21日	展开扑灭战的3个团体，就对于SCE的排除劝告一题，紧急召开了记者招待会。发表说："对于中古的姿态没有变更"。
1月28日	ARTS发表：打算将中古的"卖上金"中一部分交给制造商一方。
6月12日	5家制造商拆讼：经营中古销售占的ドウー公司侵害了颁布权。
7月8日	6家制造商投讼アクト公司和顽皮小和尚茨木店。

和ARTS的一问一答

试着采访一下以前一贯主张"没有颁布权"的ARTS事务局局长之轮浩司吧。

——6月份，有关ドウー公司的官司持续进行，アクト被投诉了。アクト公司加盟了ARTS啊。

之轮：这是因为ARTS在主张"不存在颁布权"这一问题上，是最坚定的。我们已声明与CESA的交涉通过审判来解决，所以我们认为这次投诉ARTS加盟店的一方应渐渐对此问题作出让步的。——ARTS方面很早就主张审判的。

之轮：是的。可是，制造商不同意，说只能同ARTS在承认发布权这一问题上交涉。对此，我们就发布权问题，在当事者之间没有进行会谈，而是提案委托法律前来裁决的。

——那么，审判正是你们所希望的。

之轮：已经大受欢迎了(笑)。因为何为正确是只有让司法部门才能判断出的。但是这里有一个疑问，就是经营店铺的アクト公司是被控告的主体这一事。虽说我们指导店铺，促进了中古销售，但是这样的说法是否能行得通，这正是律师和我们所要谈论的事情。

——确实。

之轮：嗯，作为我们，此发布权不仅限于日本，也是世界性问题，我们要多与海外团体联合，推进会谈。总之，诉讼结果为大众所欢迎就可以了。我们觉得这也是ACCS所盼望的事。

CESA

展开中古软件扑灭战，挑起诉讼的6家制造商，由于是ACCS会员的同时，也是CESA的会员，所以在本次诉讼中全面支持ACCS。特别是CESA方面没有动静，一边观察动静，一边支持制造商一方。

ACES

关于对ドウゴ公司的诉讼问题是相同的，不过我们认为中古问题不是通过诉讼就可以解决的审判是需要时间的，此外还有许多事得做。那么是否除了诉讼就没有其它的解决方法了吗?应该在今后积极推进与制造商的会谈。

ドウー公司

ドウー公司被5家制造商诉讼。今后的打算如何?"就现状来看，对于诉讼怎样活动，方针还没有确定。在法庭上听取审判厅的意见的基础上，再决定今后的方针。与ARTS碰了几次头，ARTS还没有考虑现在加盟"。

中古问题连起风云

焦点简谈

这里所说的中古问题与我国现在存在的盗版问题不同。中古商是告销售被回收的已出过的游戏软件获利的商人，而盗版商则是完全靠非法经营谋利的人。



SNK PRIVATE SHOW 98 报导

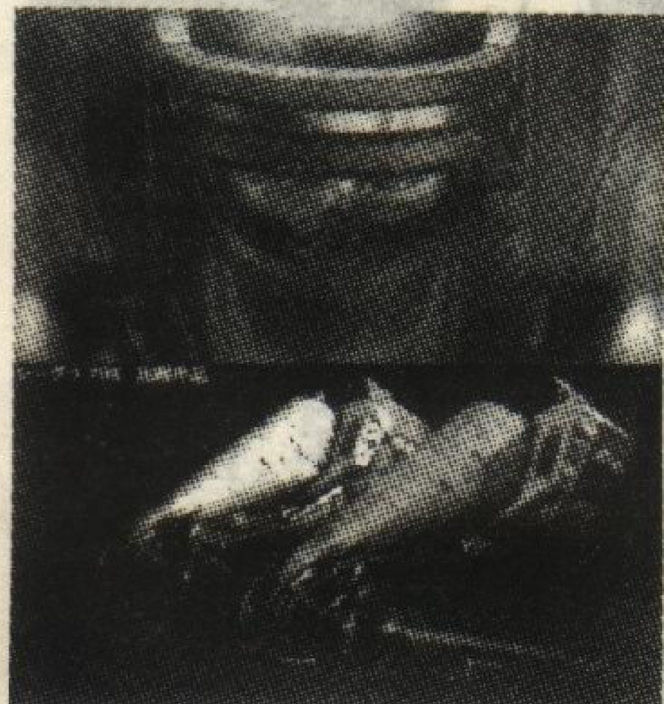
SNK 于去年举办的"SNK ASIA LIVE TOUR'97",虽然是首次以同类形式公开发表游戏,但效果出乎意料的理想,不论是业内人士或参观者都可以尽兴而回。今年 SNK 再接再励,于 7 月 15 日再一次举办"SNK PRIVATE SHOW 98",成绩绝不比去年逊色。"SNK PRIVATE SHOW 98"的重点当然是 SNK 港首次公开的《THE KING OF FIGHTERS'98》(以下简称为《KOF'98》),这个让全球《KOF》迷望穿秋水的 SNK 招牌作品,果然没有令我们失望,效果之佳实在远超笔者的想象,绝对可称之为最强的《KOF》系列作品。当日共展出了 5 部《KOF'98》,每一部都客似云来,想玩试也并不容易呢! 除了发表劲作外,SNK 更借"SNK PRIVATE SHOW 98"宣传"拒用盗版;停止盗版;拒卖盗版及支持原创。"这四句口号,此外亦鼓励购买行货,拒买水货。



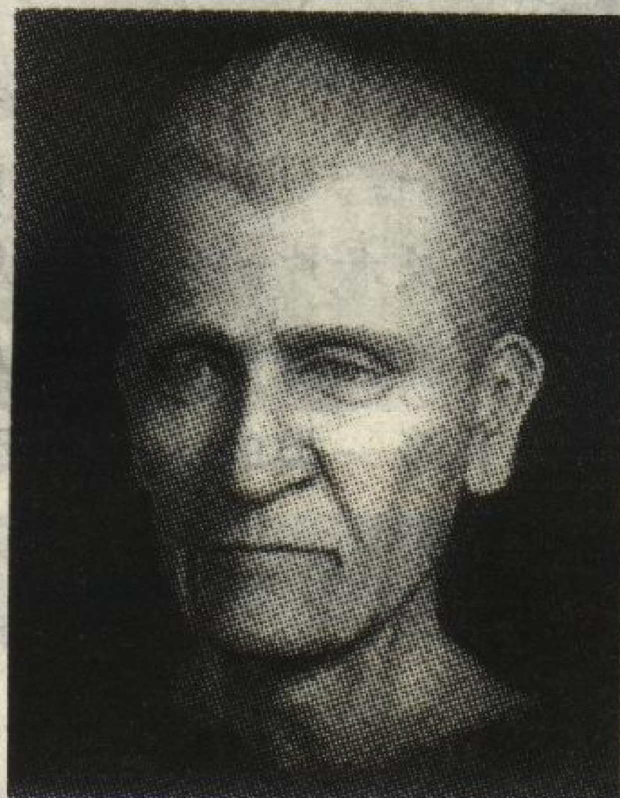




也许会成为未来"FF"!?SQUARE 的超现实图象



在美国,从 7 月 19 日至 24 日举办了全世界电脑制图(CG)作品类汇集一堂展示的"观看制图 98"大会。在这次大会上,SQUARE USA 檀香山工作室的创作人员开发的最新影像登场了!



图中的作品就是其图像的一部分,它们似乎是写实照片,其实不是,但画得很真实。说起 SQUARE USA 檀香山工作室,是制作描述"最终幻想"世界的全部 CG 电影的工作室。本回的 CG,是不是可以用于电影及游戏方面呢?

"它们没有被预定用在游戏等具体的作品。顶多是电脑制图的研究成果的一部分。当然,我们也考虑将来使它应用于游戏及电影等领域。"



SNK 月华之剑士推出 PS 版

想不到,真是想不到,格斗 GAME 一向是 SS 的专长,而格斗名厂 SNK 亦一向较为关照 SEGA,但想不到 SNK 的近作《幕末浪漫~月华之剑士~》,竟会先移植到 PS 上,实在是很少有,或许在 PS 上真的好卖好多吧! 不过这个 PS 版的名字则改为《幕末浪漫~月下之剑士~》,是否因为内容改了而改名呢? 抑或是写错字?有消息再为大家报导。



大师级作品登台亮相 "SILENT MOBIUS"被改编为游戏

麻宫骑亚的著名漫画作品"SILENT MOBIUS"终于被改编为游戏,并预定于今年 10 月在 PS 上推出。故事的剧本是原创的,讲述 2026 年的春天,东京夜空中突然出现了一艘来历不明的客船。在船尾上居然写着"泰坦尼克号"的字样,莫非这便是那艘在冰海中沉没的客轮吗? 本作的主人公是一名海洋考古学者,他将与持有特殊能力的 A. M. P 组织成员一起去察明这桩离奇的事件。本作将以 AVG 形式登场,到时相信原作漫画的 FANS 一定会畅玩一番。





勇作国内街机市场急先锋 昊影娱乐城完成扩建工程

以最及时推出热门节目和高质量的服务而著名的积水潭小西天昊影娱乐城近日已完成扩建工作,并且还引进了最新的"格斗之王'98"等佳作。据该厅的尹先生表示:"玩家可以在此得到最高档次的娱乐享受!"



现在就可以玩到预定于今冬销售的最新游戏 有关东京游戏展 98 年秋的概要发表

在每年春秋两季,CESA(电脑娱乐软件 UEA 协会)都举办集结最新游戏的东京游戏展。本届"98 年秋"的概要发表已于 7 月 14 日举行。与上次一样,将于 10 月 10、11 两日在千叶的幕张商品展销会上召开。参展公司数目,以现在的数目统计,为 89 家。

"将于 11 月 20 日出售的世嘉公司的新硬件——Dreamcast 也预定参展。还将新设 Network 游戏专柜。"(东京游戏展专门事务局)

关于人场费,小学生以下少年儿童免费入场。中学生以上者预订门票价为 1000 日元,当日购票为 1200 日元。喜好游戏的你,早早地从现在就开始期待了吧。



◆在发表会会场上,身为主办者的 CESA 的各员责人纷纷登场讲话。



◆吉祥物与上次相同的,名字定为「フエレッタ」。



SONIC 终于有 Dreamcast 版

太好了! SEGA 上的著名游戏"SONIC"终于要在 DC 上推出新作了,只可惜现在还未有确实的资料,只知道在最近有一个名为"SONIC Adventurel 制作发表会"。具体的游戏内容要等得到发表会所公布的资料才可以告诉大家了。

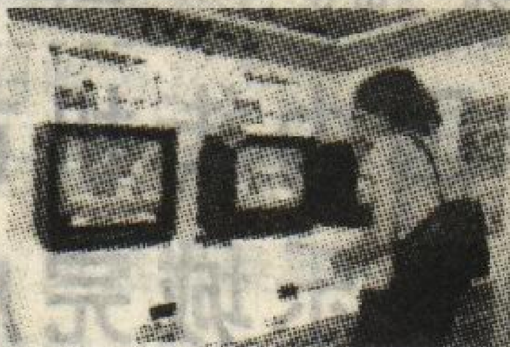


"口袋妖怪商品"保你目不暇接! 年底注意トミー的新产品



"任天堂64"软件"口袋妖怪运动场"从7月18日开始公映有关其影像资料,8月11日将上市,可见其热销程度直线上升。在东京都内,含有"口袋妖怪商品"的玩具新产品展示会已召开,下同特此作一下报道。

此展示会于7月8、9两日召开。其目的在于,半トミー预定今冬出售的新产品,向与产品流通有关系的人士作宣传。在会场上,动画及游戏的人物商品,新电子游戏软件等都在同一天地内并排展示着。但是引人注目的毕竟是"口袋妖怪商品"专柜!这里有一摸ピカチエウ的头及后背,就能说话的布制玩具,感光的吉祥物等玩具,除此,"口袋妖怪"的八音盒,存钱箱,ピカチエウ的耳饰一类的也在此进行了展示。"口袋妖怪"专柜很受欢迎,聚集的人可以说是人山人海,盛况空前。"口袋妖怪"依然很受欢迎呢。今冬,手镯及项链等面向女孩的商品将大量上市,请大家期待吧。"





"口袋妖怪"的销售在炙热无比,真不知何时为尽头。身边尽是"口袋妖怪商品"的日子,想必离大家不远了吧!?



◆这是以"所有的GOLF"为题材的游戏。



◆除了玩具类,还有文具类和生活杂货类。



"街霸 ZERO 3" 超级战斗淘汰赛举行

CAPCOM引以为荣的街机用格斗游戏的最新作品就是"街霸ZERO 3"。使用此游戏的淘汰赛大会即将举行。本届大会于9月在东京、大阪、名古屋、札幌、仙台、新宿、冈山、福冈的8个地区,举行预选大会。各地区名列前茅人围者,可以参加在10月9~11日的"东京游戏展98秋"上进行的决赛大会。

想参加此大会的人要用往复明信片应募。在"往"明信片里,须填写地址、姓名、年龄、职业、电话号码,希望参加的地区——1个地区,在"返"明信片的表里,须填写自己的地址和名字。在应募前,要用电话号码确认好日程等等。



◆载入了许多"卡片冲击"一类的新系统的"ZERO 3"。



◆原计划决赛将在"东京游戏展98秋"上进行。



"生机危机恐怖屋"落成



还记得初玩"生化危机"时的刺激感觉吗?7月18日在大阪的游园地"エキスポランド"落成了一座二层的"生化危机恐怖屋",在这里你可以体会到当时那种精彩恐怖的感觉。

"BIOHAZARD恐怖屋"是以游戏中的舞台——洋馆为蓝本制作的,这座两层的建筑物是由东映与CAPCOM合力建设的。在这里等待游戏的没有美丽的招待小姐和豪华的气氛。这些僵尸大都是由真人装扮的,还有一部分是由电脑控制的,他们会不断出现,"袭击"游玩者,就象游戏中那样。游玩者除了要不断对付僵尸外,还要留神房屋中的机关,不要误中陷井。

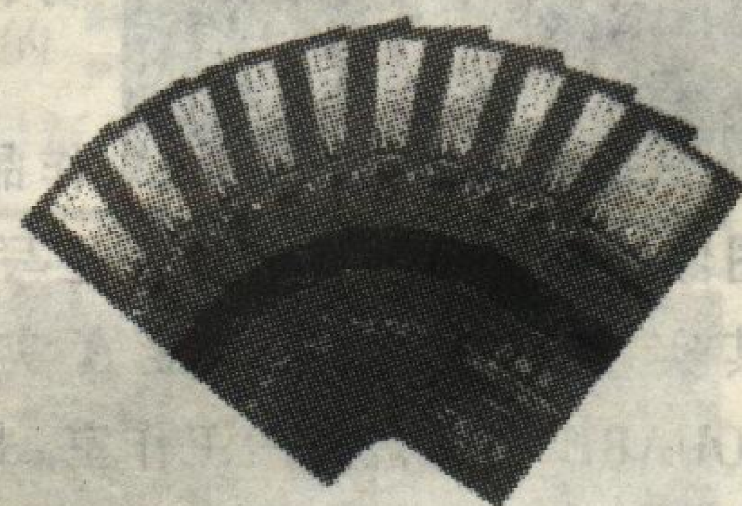
在7月17日的发表会中,CAPCOM开发本部部长冈本吉起发言说:"这个设施我们已策划了很久了,我相信它一定可以给一种新鲜感觉的。"

"BIOHAZARD恐怖屋"从现在到明年7月17日的时间里,一定会给游戏界一种新的感觉的。





在日本最大的卡片节举行 ——第2届日本牌节



8月8、9两日,在东京的重要地区,将举办叫作"日本牌节"的贸易卡及卡片游戏等重大活动。此盛事中,将举行游戏人物及运动选手等一类的卡片展示和先行销售。而且,在与会者中,也有可以交换卡片的贸易专柜呢。是你能得到想要卡片的机会!

本次牌节中,记者分为5组共10名,得到了招待。去过大会的人都说:"明码标价,吸引了不少人呢!"图注:在入场券上,附有可抽象来召开纪念贸易卡的兑换券呢。



ENIX向动画界进军!!

今次游戏制作商ENIX的新作并非是游戏作品,而是她们正计划制作一套,并预期在2002年在日本公映。题材人设所有关于这套动画的一律未定,所以ENIX在7月1日发表她们会举行一个"ENIX ANIME动画计划大赏",得到第一名除了会得到300万日元的奖金外,得奖作品更会成为ENIX动画的第一套作品,相信今次这个大赏将会吸引一班想加入动画行列的年青人参加,不知香港人可否参加呢?

A seed planted in a rich garden buds good.
"Will the man bud good,"
and come out beautiful in this world?
So he is a battler like a new seed for distiny."

●新作速报

最终幻想VIII
勇者斗恶龙VII
THOUSAND ARMS
OVER DRIVIN III
山路赛车 MAX II
幻想水浒传II
陆行鸟~不思议的谜宫2

●新作追踪

火星物语

●市场导游

武藏传(PS)
SOL DIVIDE(PS)
DEEP FEAR(SS)
恶魔城X~月下の夜想曲~(SS)
星之海洋(PS)
LUNAR2(SS)

FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジーVIII



新的战斗系统 迫近而来

FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジーVIII

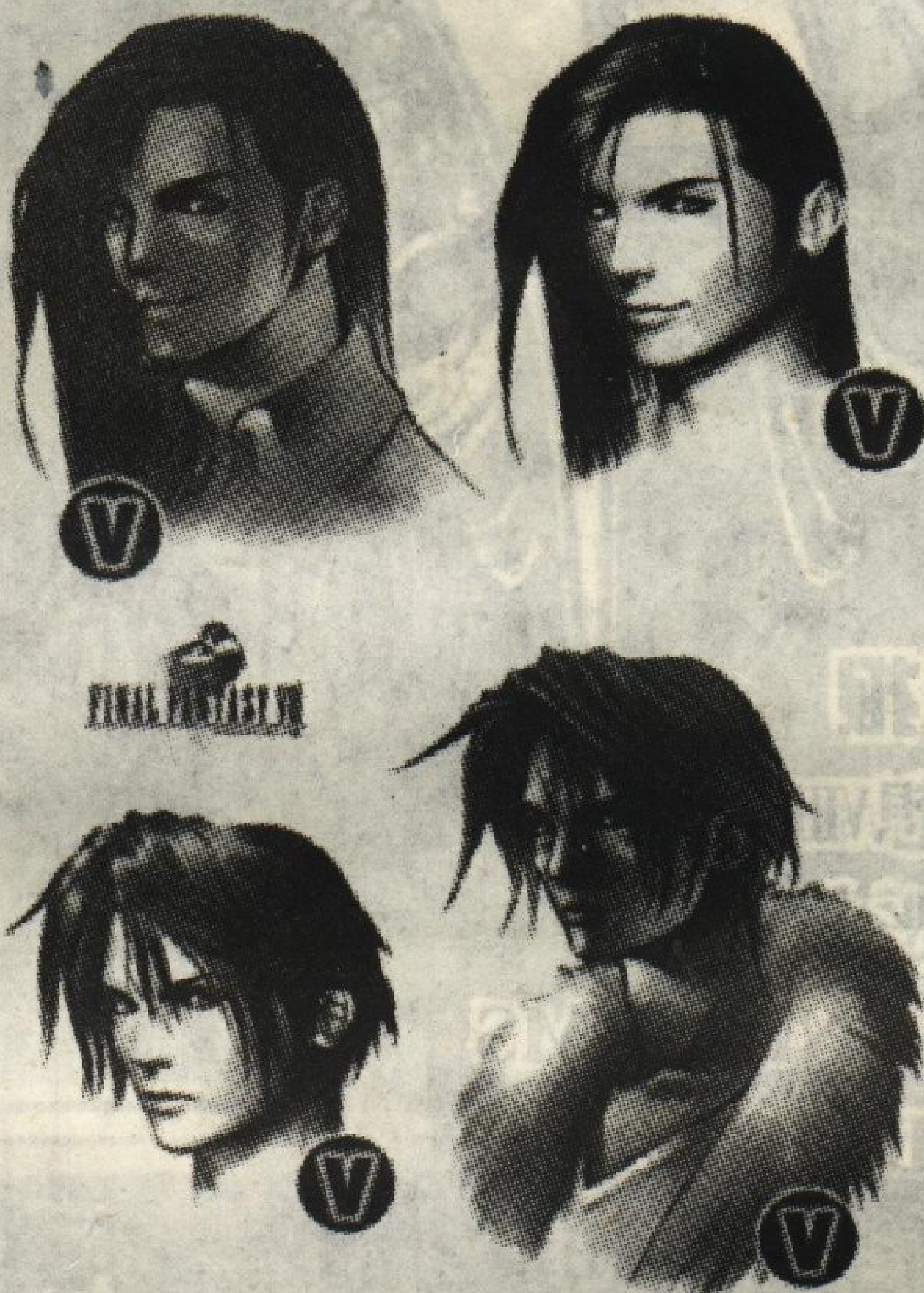
文/KING

机种:PS　厂商:SQUARE　类型:RPG　发售日:冬季预定

被命运左右的战斗者们……



从很遥远的古代开始，人们就常常为了守护要守护的东西而去战斗。为守护自己的恋人、为守护自己的家族、为守护自己的故乡、为守护自己的国土、为守护自己的荣誉、还有的为守护自己的生命……而我们的主角们，又是为守护什么而战的呢？本作的主题由于有“爱”的成份，因此我们的主角要守护的她又是谁呢？

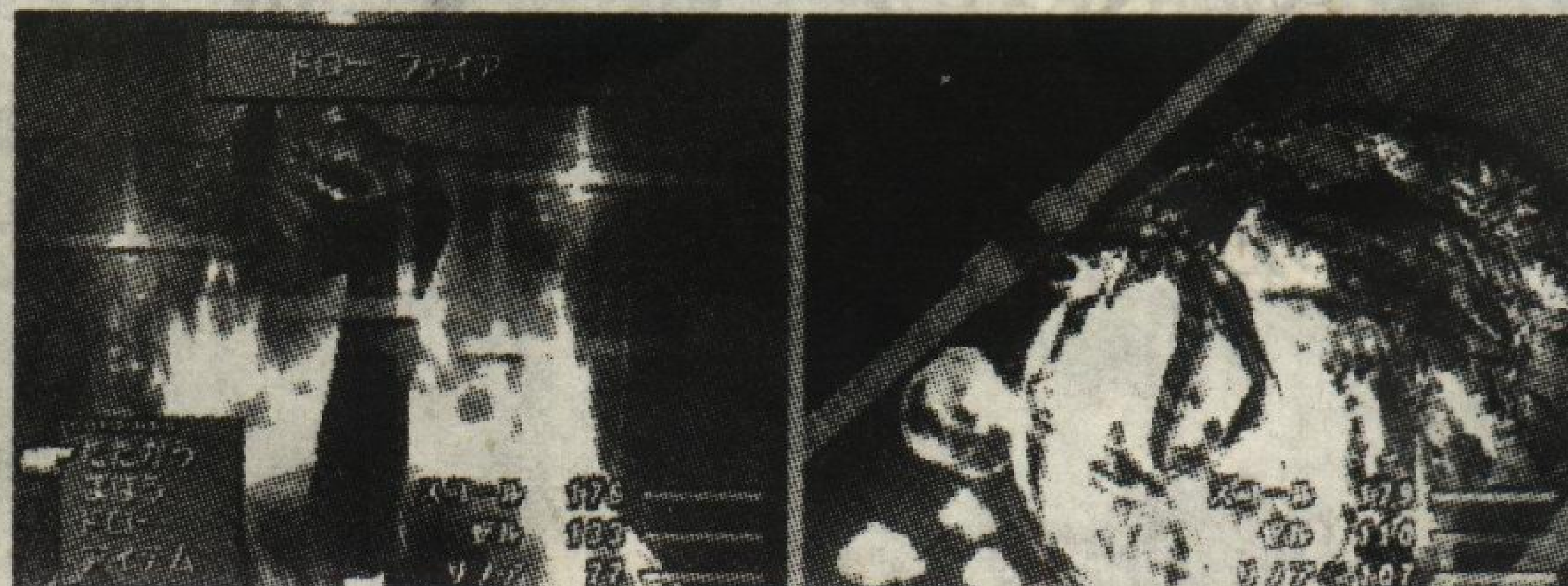


新的战斗体系是……？在现有的系统基础上崭

“VIII”——最终幻想系列的最新作终于登场了。提起“FF”系列，谁都会反应“是有着壮大剧情的随成长而达成目的的RPG”。而在RPG型的游戏中，令主人公成长的重要因素便是“战斗”这一环，在这次的专辑中，便以战斗系统为中心进行介绍。

至今为止，每一次FF的新作登场，都会在游戏中加入前所未有的新系统，并且经常因此创之RPG游戏的新系统模式，而本作也不例外有着一些崭新的要素，尤其在战斗系统方面……





men and women fighting for some distiny

FFⅧ中新登场的"纹章"

GARDEN & SeeD

でも、ガーデンから派遣されてきた精鋭なんだろ？

GARDEN的徽章 私立兵士培养学校

GARDEN Symbol mark

スコール(斯柯尔)所属的集团是?

现在，作为主角而被公开的两位，脸上有伤痕的斯柯尔·列昂哈特（スコール·レオンハート）与长发的酷哥拉格纳·列瓦尔（ラグナ·レウァール）。其中在序盘登场的斯柯尔究竟是什么人呢？现在已得到的资料表明，他是私立兵士培养学校的学生。

被称作"花园"的学校是培养军人的著名场所，在这里出身的人物是超一流的战士，其中更有许多成为优秀的军官。然而斯柯尔并没有能够毕业，因为在考试前夕，他加入了"花园"组织的佣兵部队"种子"。

私立兵士培养学校 GARDEN

这是在各国都有开设的私立军校。本页的标记便是该校的校徽(各国学校的校徽有所不同)。在这里集合了6岁至19岁的男女青少年，过着集团式的寄宿制学习生活。至于入学条件，只要满足年龄并通过入学考试即可。生活及学习等一切费用均由学校来负担。从15岁到19岁间每年都安排有毕业考试。只要去参加如能合格便可毕业，并根据成绩决定之后作为士兵军官或教官的能力类型。但若未通过考试，则要面对退学的命运。

"花园"与各国的政府及军队均没有什么关系，因此毕业生也不一定会加入学校所在国的军队，加入军队是以"花园"的干部与各国军方首脑交涉的结果而决定的，故而与沉重的个人意志基本无关。"花园"则通过输送人材而向各国收取巨额的委托金。

"花园"的特殊部队 SeeD

特种部队SeeD，是"花园"用来执行各国所委托之事务而成立的。要通过花园的毕业考试虽然很难，但想合格进入特种部队"种子"更是难上加难。被选中的学生们要接受选拔测试，其合格标准远非"花园"的毕业考试可比。



因而SeeD的战斗能力亦远远凌驾于"花园"卒业生之上，另外，还会接受高强度的魔法训练。至于所接受的委托，不论地区或对象，基本都可以顺利完成，至于内容，从一般的战斗任务到担当要人的警卫，以及镇暴等各种各样。游戏中隶属于SeeD的角色会不断出现，他们是故事中的关键人物。

DRAW ドロー 魔法抽出系统

排除了作为MP的概念，像宝物那样用的指令使用

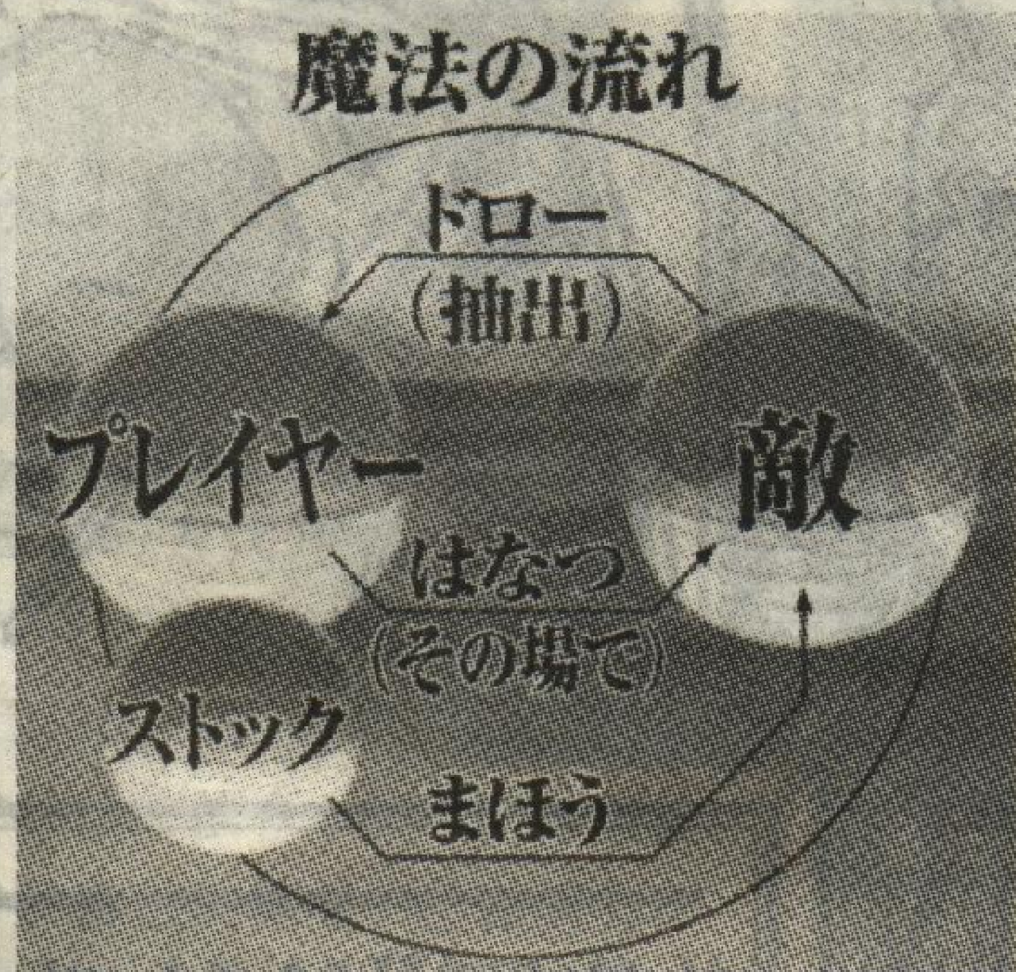
大凡RPG中的战斗，一般都是以“攻击”及“魔法”两种指令来进行的，FF系列也不例外，但在本作中，魔法的使用方法有所不同，新登场的系统，被起名为DRAW。

在这里的DRAW是抽出、提出的意思，指的是从敌人处抽取魔法。迄今为止所谓的魔法，都是角色修炼悟出咒语，再借助念这些咒语而发动的，但在本作中则有所不同，魔法是以ERAW系统从敌人处夺来，然后再“使用”的。不再有过去MP的概念。使用次数根据夺取的个数而决定。



DRAW = 将魔法抽出

在“Ⅷ”中的魔法既不是悟出也不是购买得到，而是在战斗中从敌人处抽取过来方可使用，将其理解为不能买卖的宝物比较合适：敌人通常都会持有火炎系及恢复系的宝物，而战斗中用名叫“ドロー”(DARW)的指令将这些宝物盗取过来。然后即可以用“はなつ”指令当场便使用，也可以用“ストック”指令将其锁定保存起来。被保存的宝物在以后使可用“魔法”(まほう)指令来使用。



- ▼从敌方处抽出＝FFⅧ的魔法
- ▼没有魔法出售，只能在战斗中抽出
- ▼没有MP的概念，所有魔法有使用数量限制
- ▼使用魔法的场合选“はなつ”和“ストック”

对应状况而应用抽取并使用魔法的几种战术

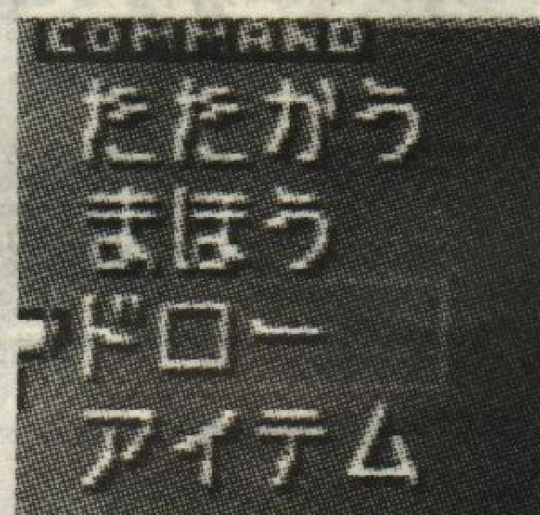
1. 机械系及两栖类妖怪相遇时，手中的魔法只有恢复。
2. 首先从两栖类开始DRAW抽取水系魔法并锁定。



3. 其次从机械系敌人DRAW取雷系魔法，然后施加到两栖类身上，对于怕雷的两栖类可造成大的伤害。
4. 再将水系魔法施加于机械类身上。

可以自己培养角色

由于魔法可以像宝物一样使用，所以无论哪位角色都可以自由地拥有及使用各种魔法了，因此无论想让谁成为白魔导士或黑魔导士都变得轻而易举。



实例1

吸取“FIRE”(ブアィァ)并当场使用“ばなつ”








这是对敌兵使用RPG中最熟悉的火炎魔法的场景，请注意图片的序号。(①选择ドロー指令。②之后选择敌人时会出现敌人持有的魔法。③这时选择FIRE(ファイア)并选择“はなつ”指令。④⑤当场向敌人使用。)

DRAW的使用顺序

1. 在指令栏中选择"ドロー"一项



无论要当场使用或是存储起来，总之都要先选择"ドロー"指令。此外风个指令是"アイテム"(道具)、"たたたかう"(战斗)及"まほう"(魔法"，根据系列的特征，可能会出现其它的指令。

2. 目标与魔法的选择



选择ドロー指令后，其次便是选择要抽取哪个敌人的魔法，选择敌人后，会出现该敌人的魔法菜单窗口，再从其中选择想要的魔法便是基本的操作。随游戏中敌人的增加，可吸收的魔法种类也越来越多，这时要挑对应自己战术的必要的魔法。

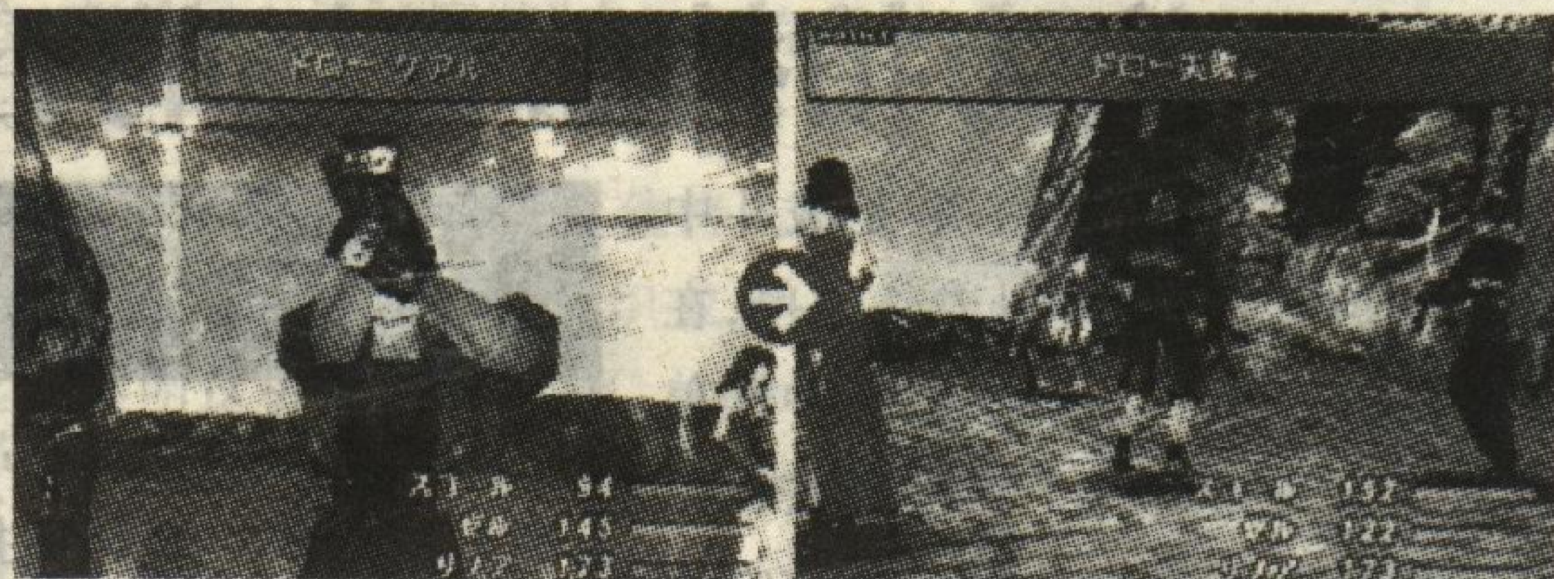
3. 选择"はなつ"(使用)或"ストック"(保存)魔法



在选择魔法的最后，就是决定立即使用还是先进行保存，这点没有一定之规，全看场合而定。如果有同伴HP快要为零，便赶紧选择恢复系的魔法，至于攻击系魔法则放到下一回行动再吸收。

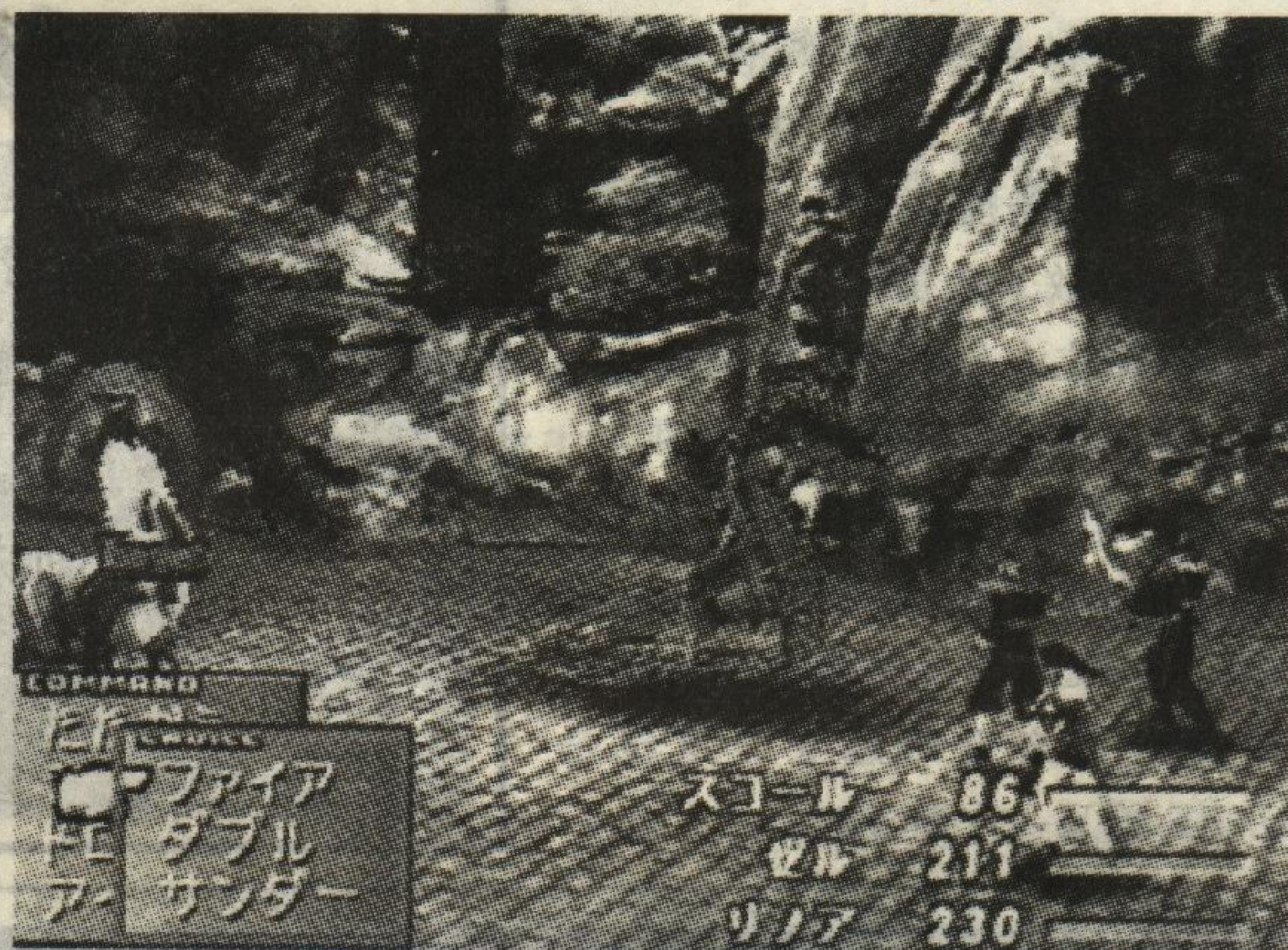
POINT 1 对手很强的场合，抽取有失败的可能性

与偷盗宝物时有失败的可能同样，ドロー也有失败的可能。这通常发生在敌方较强的场合，因此对BOSS及对较强的敌人作战前一定要先存着较多魔法而不能指望吸取过来。之此相对，在本作中是存在像隐藏道具一样的"隐藏魔法"的，人手方法当然与上述不同，一般必须通过某事件才能得到。



POINT 2 连续魔法时抽出"DOUBLE"(ダブル)

"FF"系列为连续使用魔法的特殊魔法"れんぞくま"。在"FFⅦ"中进化成为开始有双重次数的"W魔法"、"W召唤"等，而这种魔法系统在本作中将不以魔晶石的状态出现，"FFⅧ"中魔法的连续使用则要靠"抽出(DRAW)"指令中的ダブル(DOUBLE)"来使魔法具有连续特性，本系统的出现意味着本作中魔法的选择及使用又有了新的进化。



实例2 吸取"FIRE"(ファイア)当锁定"ストック"



1

从敌人处吸取火炎魔法的场面。①选择ストック之后角色身周会发光。②从选中的敌人身上出现光球。③光球向我方角色飞去，ストック结束。魔法只要不当时使用，有机会便可锁定而存储起来。


2


3



4

锁定后随时可以使用，也许可以开发出组合魔法。

Guardian Force ガーディアン・フォース 守护主人公的力量

作为拍挡而登场的召唤兽具有成长的特征

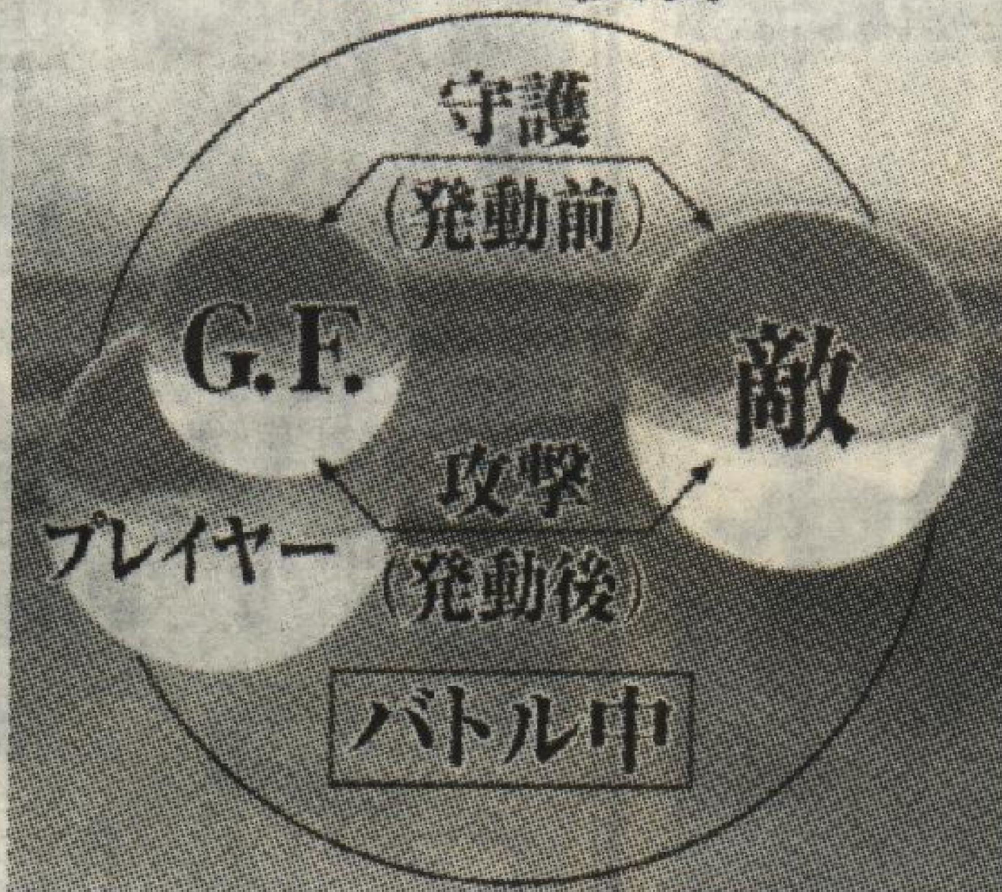
与普通召唤兽不同，它是战斗中值得信赖的拍挡，是可以成长的兽，在战斗中主人公们可以呼唤出各种怪兽进行攻击。由于是属于召唤魔法，因此被这种魔法召唤出的怪兽就称它为"召唤兽"，"FF"系列中召唤兽在各代都会出现，到"FFⅦ"中它的威力就更加巨大了。但到了本作，虽然召唤兽的名称还沿用了以前的名字，但是其系统却发生了根本的变化，我们称之为"Guardiam force"——守护之力！

本作中出现的召唤兽有着守护主人公的力量，在战斗中将其呼出后，它就象主人公的守护神一样保护着我们。因此，可以说"FFⅧ"中的召唤兽不只是作为攻击魔法使用，它还有替主角们抵抗敌人攻击的作用。并且，它还会根据主人公所得到经验值的一定比例而成长(具体数值现今不明)。

"战斗胜败的关键就掌握在召唤兽手中"，这种说法虽然有些过份，但"FFⅧ"中变更的召唤魔法系统确实存在着极为亲近的感觉，这也是SQUARE的又一次新尝试。

ガーディアン・フォース＝守护之力

由于它并非是呼出，所以也就不存在召唤魔法。而是用指令(G.F.)呼唤出召唤兽。被呼唤出的怪兽在发动魔法前是需要一定时间的。这时它会守护发动者，不过实际上在怪兽被呼唤出以后直至发动秘技的这段时间内，它是代替主人公来受到攻击的，即是守护。召唤兽也有与其他人物同样的HP，HP一旦变为"0"，你就不能在战斗中呼唤怪兽。







▼用魔法召唤出守护兽

▼选择守护兽后将之召唤出来，守护兽同时具有守护主人公的力量

▼经过不断的战斗，守护兽会不断成长他的HP、攻击力都会上升，难道它还会领悟新的技巧吗？

在战斗或事件中入手的可能性高

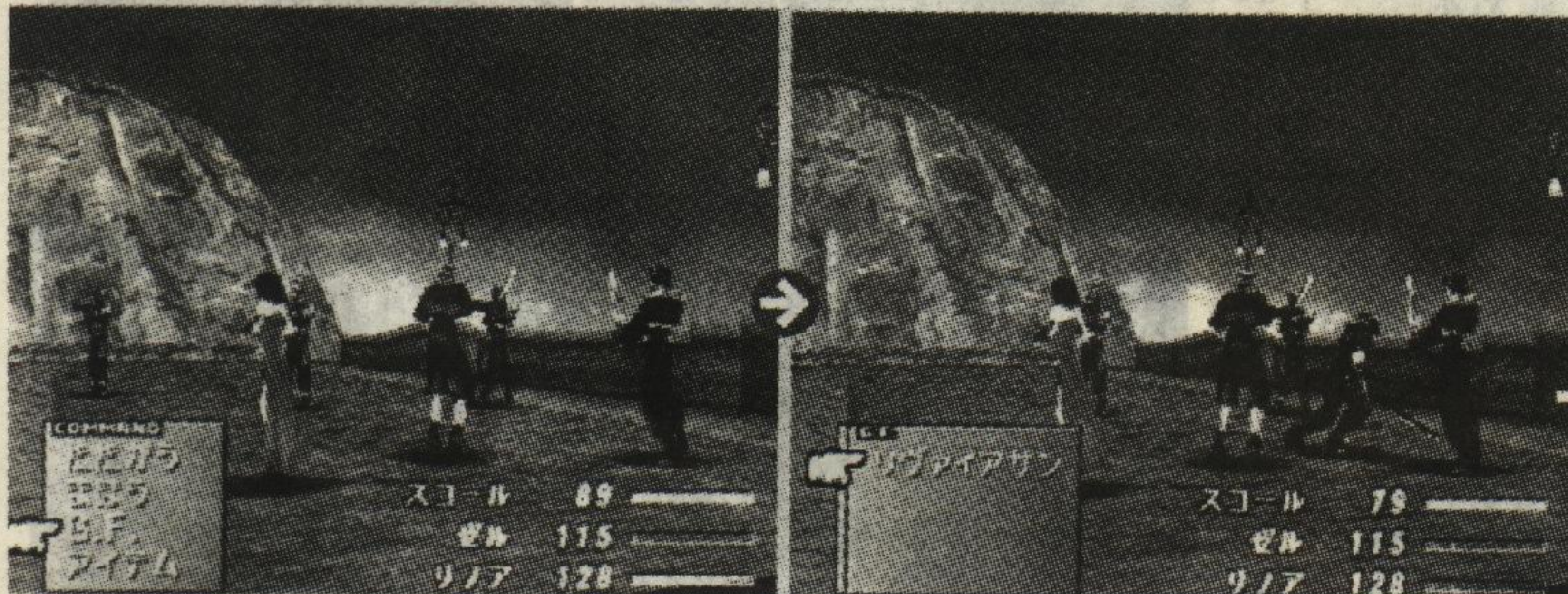


前作中召唤魔石通常是捡到的，而本作中由于召唤兽具有守护的力量，因此重要事件与重要战斗的发生很可能就是得到新召唤兽的条件。

实例

リヴァイアサン(大海啸)的发动

指令"G. F."选择　　"リヴァイアサン"选择



在此，我们大家介绍一下呼唤出リヴァイアサン的实际场景。首先，选择指令G.F.。之后，从视窗中选择リヴァイアサン。于是，人物的名字就变为リヴァイアサン。当气槽也变成蓝色，气槽变为"0"时，就是"大海啸"发动的时候了。顺便说一句，从呼唤出リヴァイアサン时开始，リヴァイアサン开始代替那个人物接受攻击。由于受到攻击，リヴァイアサン的HP减少了，一旦变成"0"，你就不能在战斗中呼唤它了。至于它HP的恢复现在还不十分明了。



主角"斯科尔"的名字被"リヴァイアザン"代替，生命值也变化成青色的气槽。



Guardian Force リヴァイアサン

FFVIII体验版中首次出现的召唤兽“大海啸”

Q：以G·F作为生物考虑的场合，可以考虑一下根据成长的升级和伴随着进化的形态变化。

A：关于此内容，下次解说。

说起“下回再说”，似乎给人一种微妙的感觉，你会强烈感觉到将有什么重要情报要宣告出来似的。以G·F的成长为中心，新型的系统肯定存在。

Q：是否考虑对应振动手柄呢？

A：你会充分感受到临场感的震撼的。

由于各角色特殊技的动作很大，因此考虑到游戏的临场感与振动手柄相对应是早就预定的事情，届时一定会让你充分感受到强烈的活力感。

Q：代替魔晶石系统的设定很容易掌握吗？

A：应该是很容易吧！它并不是很难的东西！

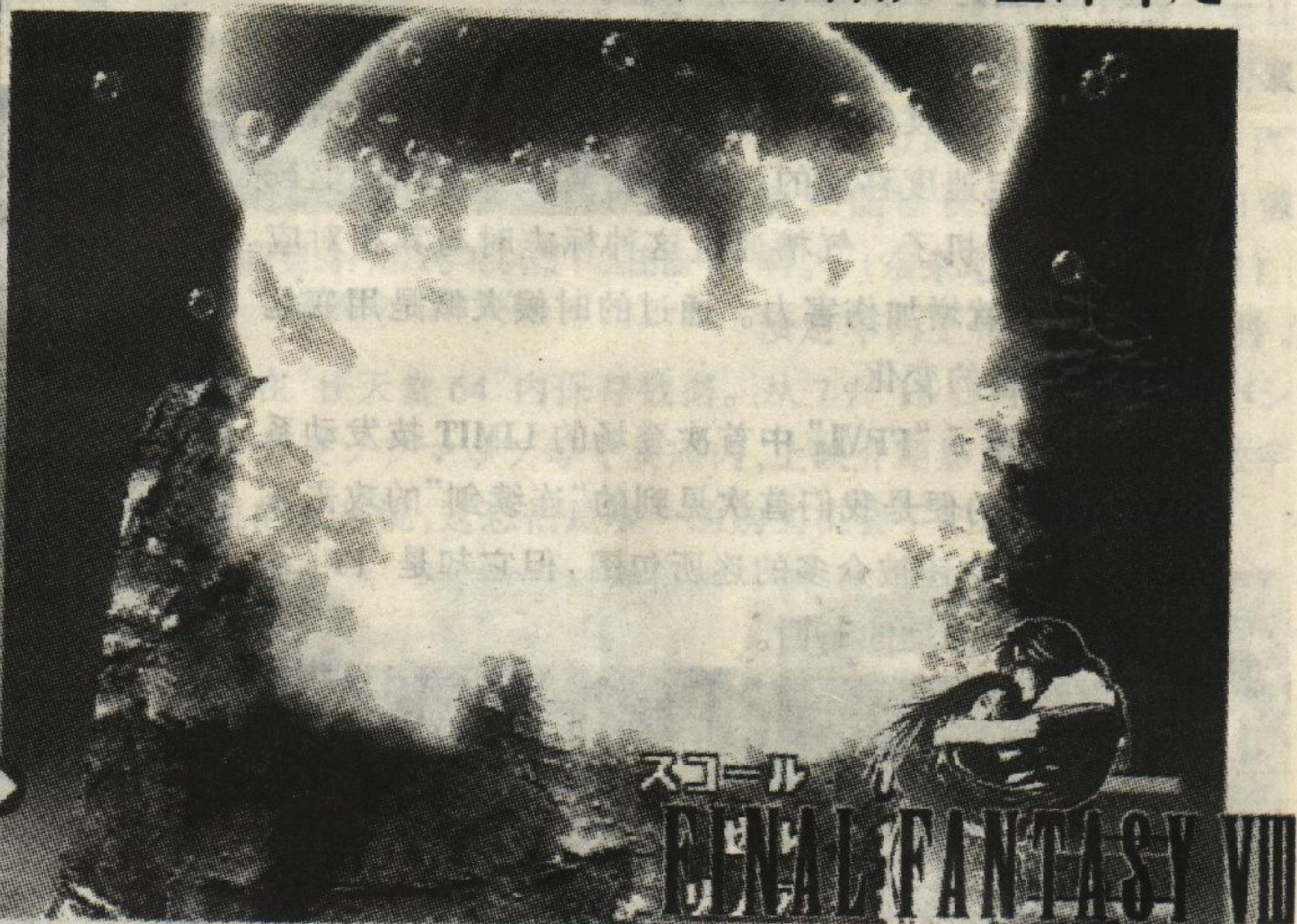
每次新一作的“FF”都会出现新的系统，而且每次这种新系统最后都会成为话题，这次的新战斗系统想必也是一样，请大家耐心等待吧！





在战斗中召唤兽也是拥有HP值的，因此多次使用会根据主角所得到的经验值的一定比例而成长，他将会变得越来越强。

大海龙将冰冷的海水狂泻而下将敌人全部冲走



在体验版中被誉为最强攻击魔法的“大海啸”，是所有敌人的克星。

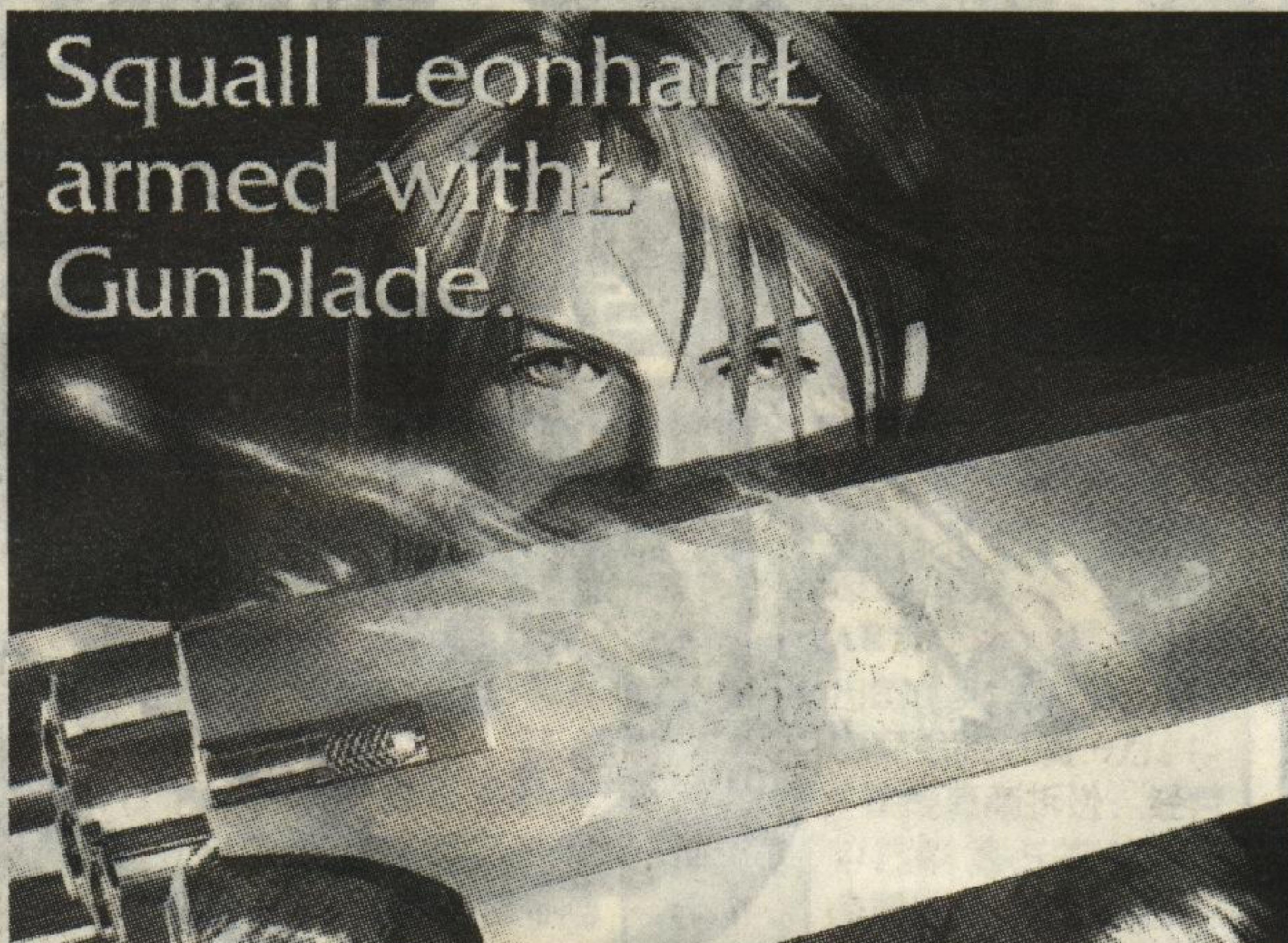
Special Attack & etc. スペシャルアタック&etc. 特殊技与其它

斯科尔的武器“ガンブレード”的攻击法，以及BOSS“ブラック・ウィドウ”

ガンブレード的使用方法与威力的增减

这是斯科尔的装备武器。铳与剑结合形状的武器ガンブレード。在至今的常识中是没有想到过的形状，其中一部分的武器使用法给大家公开进行介绍。

如同下面画面中谜的角色ゼル所叙述的那样，这是在攻击的瞬间按动扳机就可以增加攻击力的武器（由于什么力量而增加的不是十分清楚）。扳机在现阶段是手柄上的R1钮。大概斯科尔摆对以刀刃对敌攻击的动作的过程中，在击中敌人的瞬间上按下扳机的话伤害力就会增加。当然，不按扳机的话伤害力就会变小。要是选择指令的话，对之后只能看着的战斗输入象这样的动作指令，就一定会使之变得更加主动。到现在也应该增加对以上角色的熟悉感了吧。比按动扳机的动作性更加强化了的特殊技，就是下面介绍的“连续剑”。





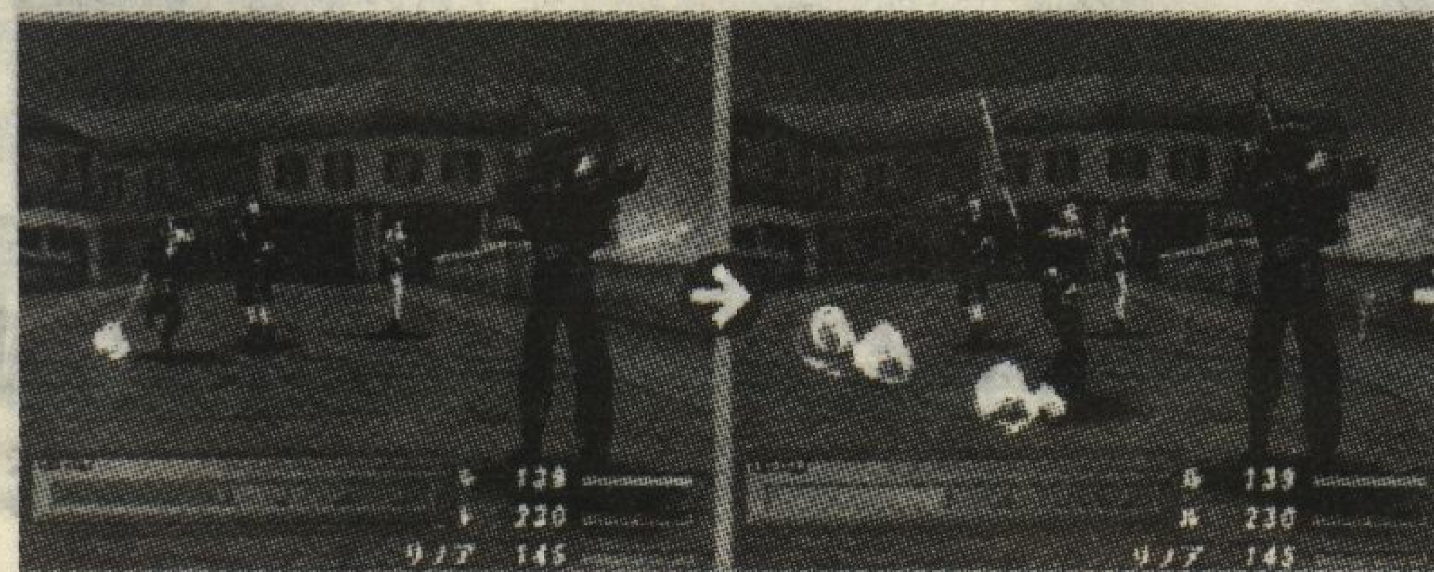




关于斯科尔的特殊技“连续剑”

斯科尔剑的Gunblade上，在某些条件下发生的特殊技，这就是“连续剑”。如同其名字，连续用剑的攻击。因为是连续的攻击，会给敌人以巨大的伤害。时机好的话按下扳机更能给敌人以更大的伤害。对于时机并不是象平常那样看对敌攻击的动作并与之相配，而是参照发动连续剑在画面上表示出的气槽。气槽是向右方以一定速度移动的。途中在某个三角标记上按动扳机就是时机了。气槽通过这种标志时与其相对应按扳机的话，就增加伤害力。通过的时候大概是用变化的颜色表示量的变化。

本作放弃了“FFⅦ”中首次登场的LIMIT技发动系统，而继承它的便是我们首次见到的“连续剑”的攻击方式，虽然至今它还被众多的迷所包围，但它却是“FF”系列中最能令人激动的东西。


气槽的颜色会影响伤害度的变化



Boss Type machine
ブラック・ウィドウ
X-ATM92式

资 料

全长:12.8m
本体幅:3.4m
全幅:8.4m(通常状态)
全高:3.1m
干燥重量:64.8t
全备重量:94.2t
武装:Mk15 扩散雷射炮 ×1
机关:MEN330
出力:7450hp
最大速度:(路上)43km/h
(路外)38km/h
航续距离:500km

“如果男子死了,剩下妻子成了寡妇”。以令人恐惧的“ブラッグ・ウィドウ(黑寡妇)”为名被称呼的这个机器,是为机甲部队支援用而开发的无人机动攻击武器。采用了多脚构造,道路以外的性能优越,不仅是可以以几乎与路上同样的速度在路外移动,用跳跃也可以通过高度差很大的某些地形。在武装方面虽然没有特地装备大口径的火力,由2对脚部与一对腕部进行灵活的攻击主要任务是消灭步兵,可以达到很高的效率。

另外,在车体前部装备了攻击范围很大的扩散射线炮,即使被很多的敌人围住,进行有效的反击。

FINAL FANTASY VIII
ファイナルファンタジーVIII
運命のもと闘う者たち…。

「VII」→「VIII」, inherited or evolved things

在士兵培养学校上学的斯科尔一直希望加人特殊精锐佣兵部队。虽然动机还不清楚，“Ⅶ”的主人公克劳德是神罗的精锐士兵部队的士兵这样的设定却非常的相似。难道故事也是同样的了吗？这回发表的GARDEN标志与神罗的标志相比较来验证一下吧。

别人看来因为两者都采用了正方形45度倾斜的形式，有点类似的感觉。但是神罗方写着文字企业印象非常的强，GARDEN方面画着图形设定国的标志的印象很强。而且“Ⅶ”的故事想一想是以对手独裁企业的背叛为题的。由此来说“Ⅷ”是对于国家的背叛吗？但是设定中有许多的国家，所以可以想到是国家对国家的图示的可能性更大。

1. 神罗企业与GARDEN相异的标志



神罗企业

对全世界的经济，对于政治方面也具有很大影响力的(倒不如说执世界之牛耳)神罗公司的象征标志。其名字大多数人一看到就会想得到是大企业的名字。还有“Shinra Electric Power Lompay”其业务内容可以知道，简称也可以明白而设计的字形。明显是作为企业标志而设计的。做为与主人公相对的企业。



GARDEN

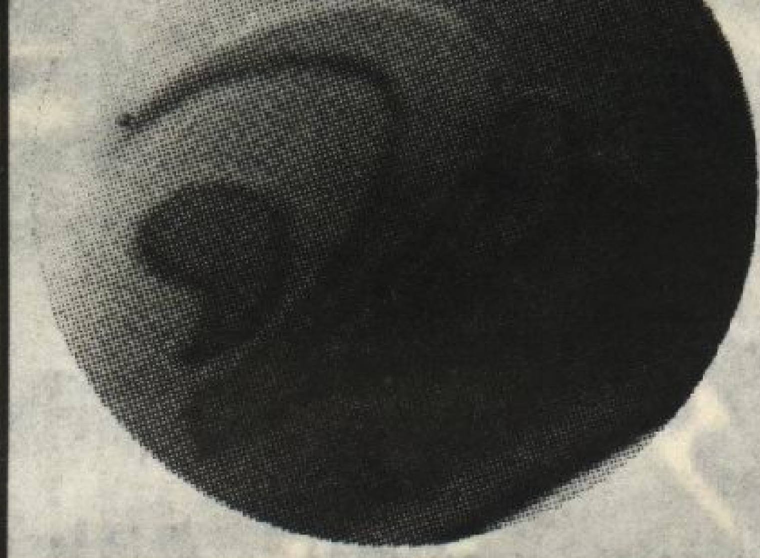
私立士兵培养学校GARDEN的校徽，只看这个设计别说是GARDEN的名字，简直连培养士兵的学校的情况也看不出来。大概与营利目的也没关系，但为什么设计这样一个标志呢？所谓的GARDEN在各国都存在，这个是斯科尔所在国家里GARDEN的标志。也就是与其说是学校的校徽倒不如说是那个国家的标志更近一些。

别的要注意的标志



这里在前次介绍的在宾馆里挂的旗上的标志。其他的，在通车的通道上等地也挂着。让人觉得大概是那个国家的标志，有点象蛇。

这个是前次介绍的在写着“SIDE A”的巨大建筑上画的标志。这个标志在别的场所，马路或公园等风景区没有出现，说是国家的标志，也许倒不如是军队什么的标志。



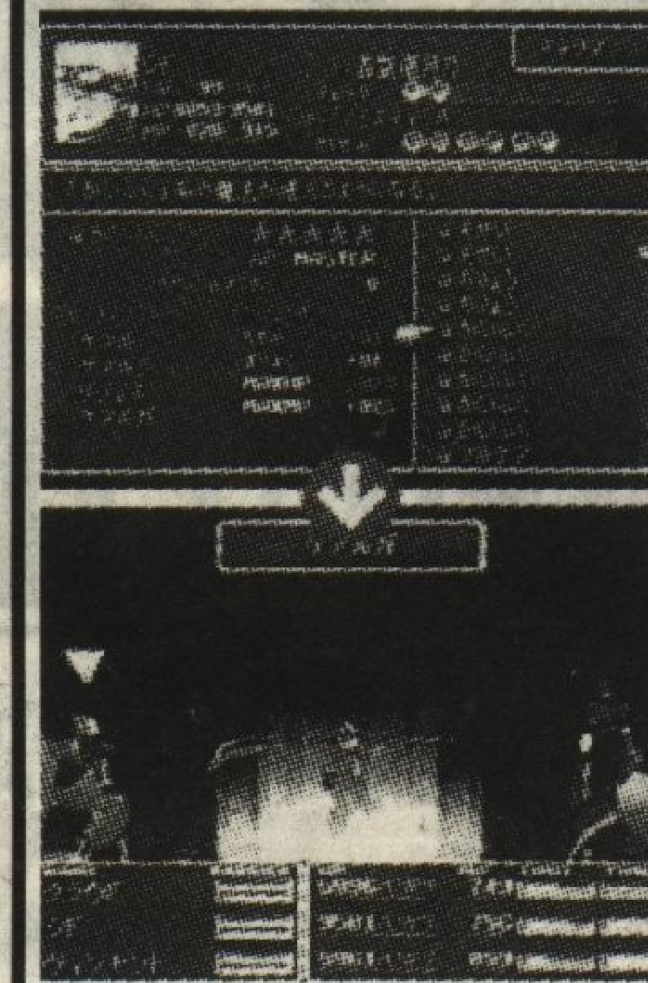
骑士、僧侣、魔道士等，在“FF”系列中角色的特性用工作来区分。但是“Ⅶ”采用了所谓的魔晶石系统。由装备的魔晶石的种类自由的制造出具有各种各样特征的角色（例如，物理攻击善长的角色或善长回复魔法的角色）变得可能了。在“Ⅷ”中出场的ドローー系统会是什么样呢？

不是角色的能力，说到底由存储的魔法的种类来决定可以使用的魔法。如果把存储的魔法在角色间进行交换的话，大概也可以造出回复魔法系角色或攻击魔法系角色。如果是这样的话在某种程度上也应该是可以造出自由的角色。

2. 魔晶石系统与DRAW系统之间的不同

VII 以装备魔晶石的种类来表现角色的个性

装备多种回复系魔晶石可创造出回复型角色



例如“回复”、“复生”、“治疗”等回复系的魔晶石使其多数装备的话，就可以造出回复专用的角色。

如用其它类攻击性魔晶石创造出物理攻击为主以及魔法攻击为主的角色，可以使战斗达到很高的效率，是我们经常用的方法。

VIII 存储的个数对于角色的个性

在角色间能否交换存储的魔法还不知道。但是如果这种交换可以的话，每个角色用系统差别来分配魔法会变得可能，黑魔道士风格式白魔道士风格的角色也可以造出了。



"逃跑"指令也与"VII"同样简单

遭遇到不想战斗的敌人时或回避危险状态时，还有要躲开没必要的战斗的时候很必要的"踪跑"指令这与"VII"同样，用 L2 + R2 的简单指令就可以使用。在"VII"中方便的机能在"VIII"也大多被继承了下来。



VII → VIII 系统的继承与变化

以前曾经介绍过关于从"VII"继承的东西与"从VII"变化的东西。这回主要是介绍战斗系统中的变化。

"VII"曾采用了系列中全新的战斗方式，在系统上也得到了进步。而在"VIII"中战斗的方法也较前作有了新的发展。

3. 战斗时按"可始键"可了解更多详细的信息

VII 按选择键可得到提示 **VIII 按开始键可得到提示**

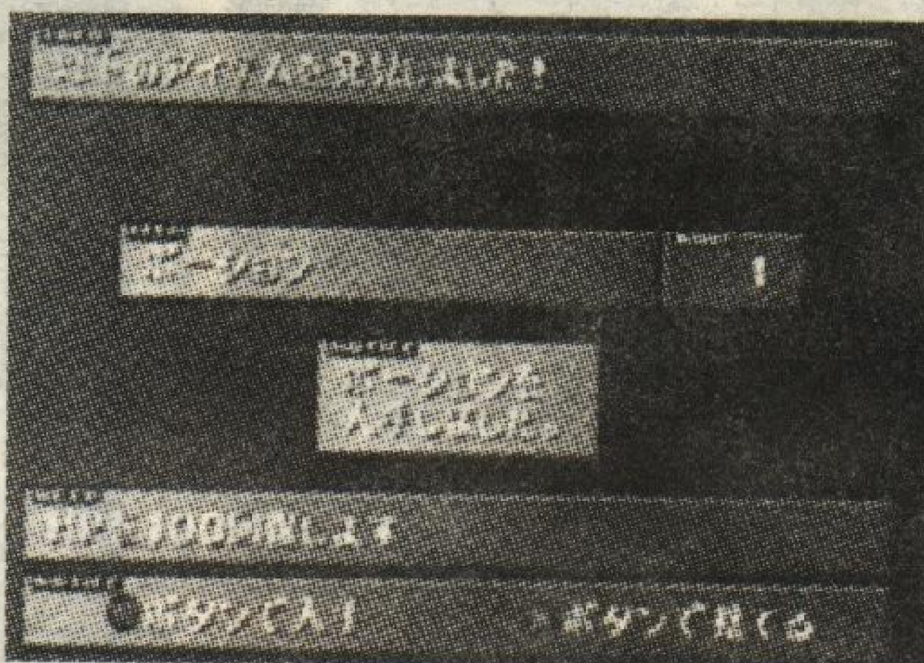




在战斗中敌人的名字或现在正进行的攻击等，通常不知道的情报在"VII"中由按 SELECT 而可以表示出来。但是画面下部的窗口中流动似的被不断表示出来，稍稍有些不容易看。在"VIII"中帮助机能中会有什么样的进化呢？

例如想要知道战斗中敌人名字的时候，押 START 键在帮助中可以确认。虽然画面照片没有不知道详细情况，大概在战斗停止状态上可以确认吧。如果是这样，在战斗的间隙中必须确认的帮助，在自己喜欢的任何时候自己方便的时机中断战斗而可以确认。还有，即使在战斗之外那个帮助机能也可以使用，对于确认各种各样的物品也是有帮助的。

得到敌人物品也可以看到其作用表示资料

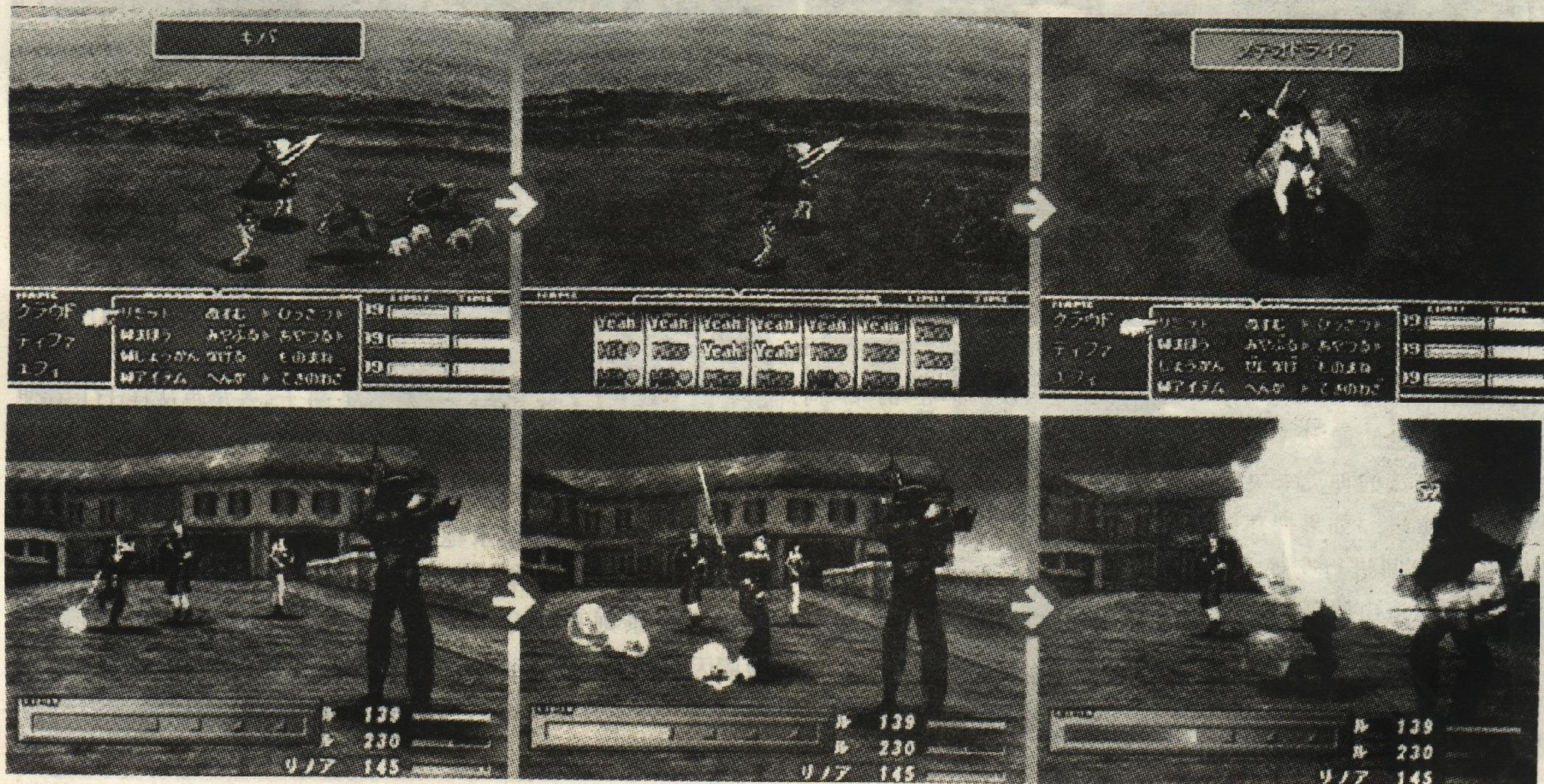


战斗终了时，有物品到手情况的画面。仔细看看就可以明白，在这个阶段那个物品的效用被表示出来。大概到手之后的物品画面看的话就可以确认了，象这样在到手阶段就可以知道的功能即省事又非常便利。

4. 斯科尔的特殊技"连续剑"继承了前作中蒂法的 LIMIT 技以及凯特·西的赌博机

斯科尔的特殊技"连续剑"依按键的时机伤害量也变化，是个把游戏者的技术也加入进去的技法。技法发动后按键的这个动作与在"VII"中的为决定连接蒂法的最高段 LIMIT 技而使用的方法或凯特·西"的 2 级 LIMIT 技的赌博机（依据图样攻击手段变化，不仅是伤害力的变化）非常相似，也许是从这两个技继承来的吧。

但是斯科尔的连续剑与那些技相比有一些进化了的特点，在"VII"中的这两个技是在决定押键之后而操纵攻击的，而连续剑是由于动作相附的键而发动的。也就是说，该游戏中特殊技的发动要求玩者由很强的操作能力。





勇者斗恶龙Ⅶ



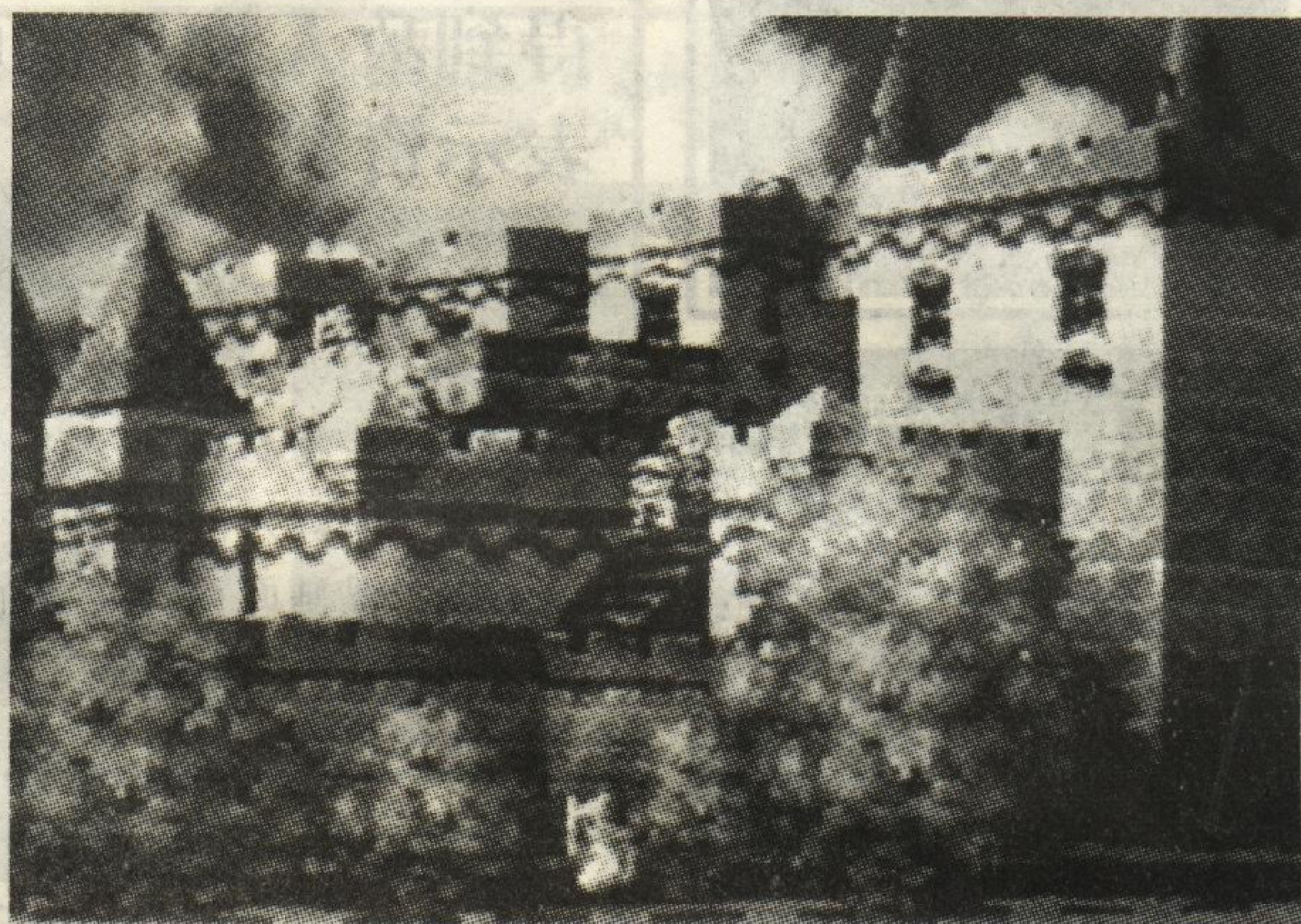
责编/E·T

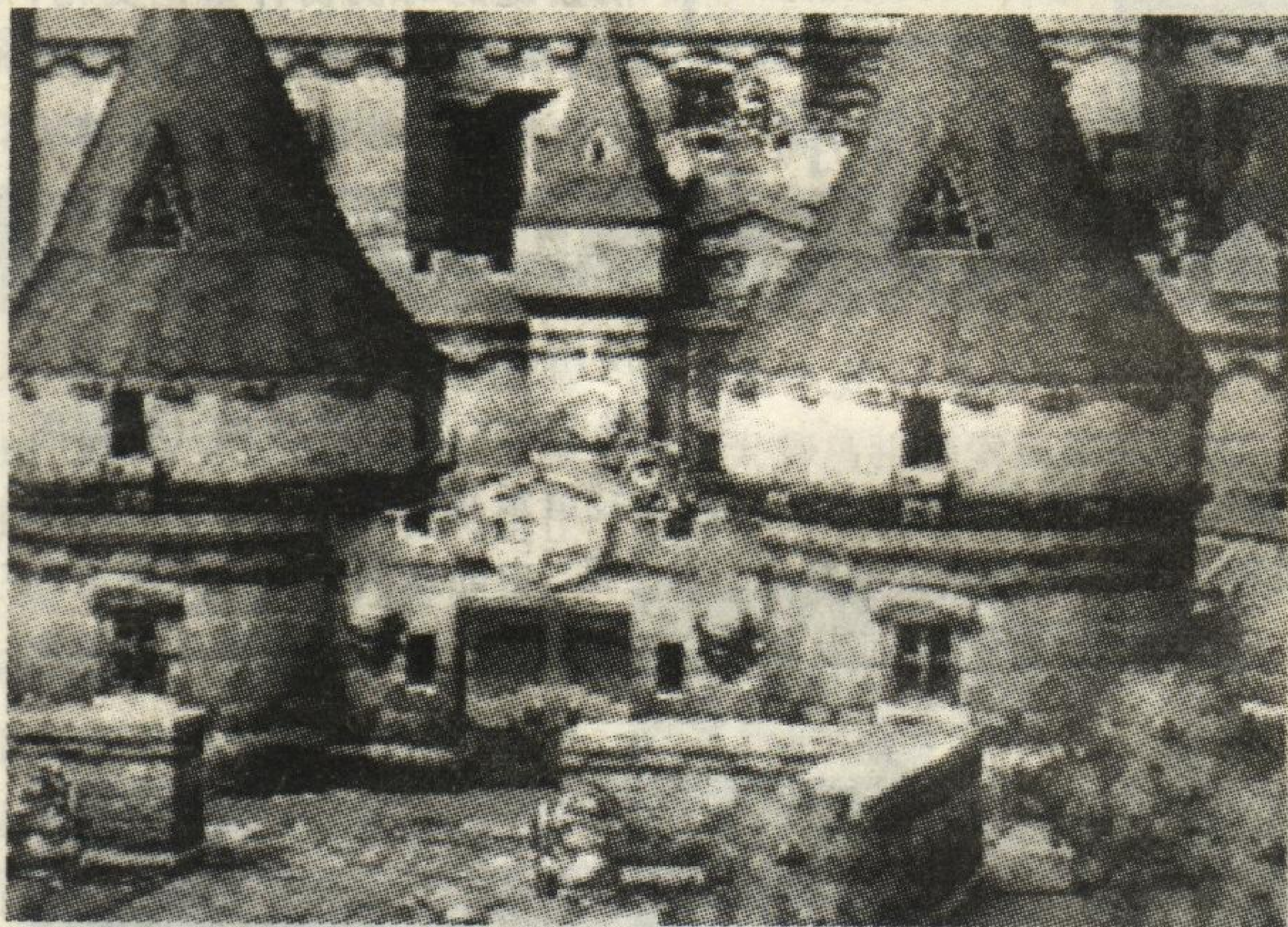
- 厂商:ENIX
- 类型:RPG
- 媒体:CD－ROM
- 发售日:1999年未定

“勇者斗恶龙Ⅶ”的画面资料初公开

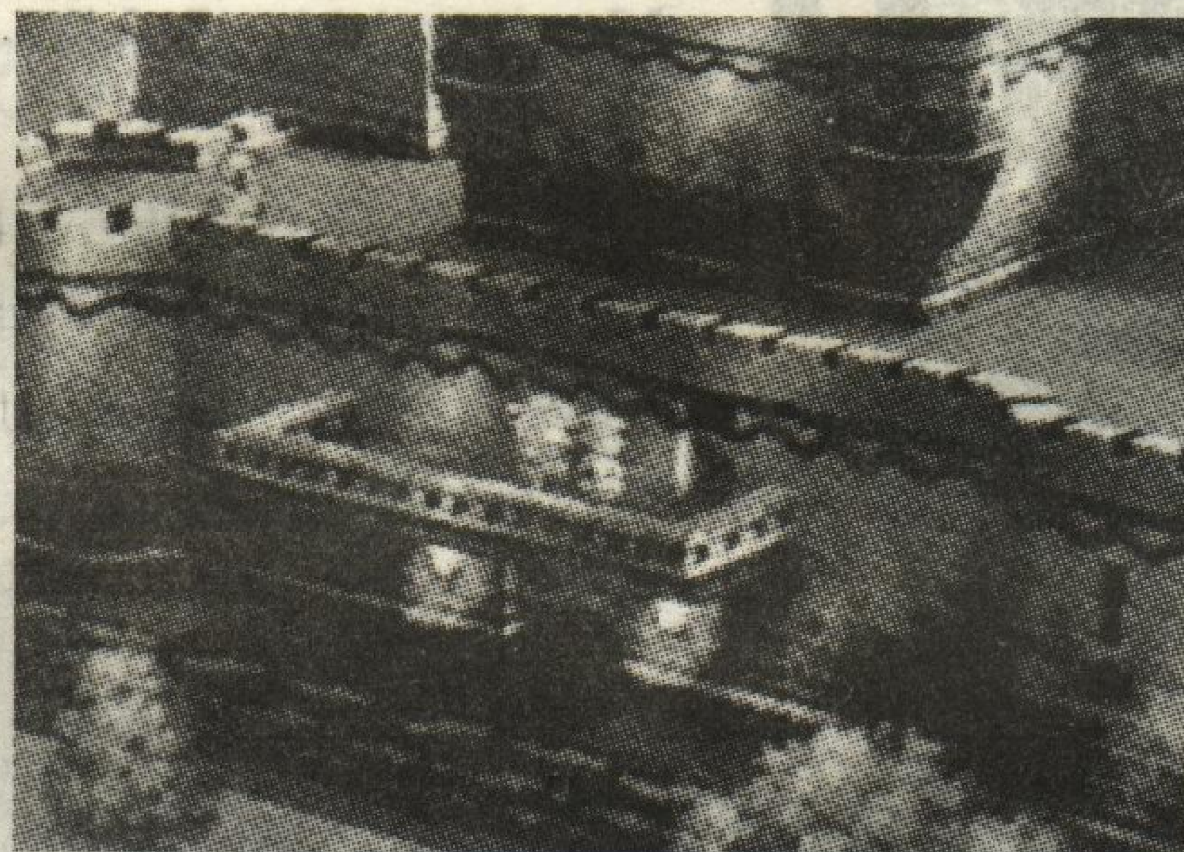
97年1月,特别受欢迎的RPG“勇者斗恶龙”系列的最新作,“勇者斗恶龙Ⅶ”发表了在PS上发卖。之后,渐渐的没有了情报,“制作正在进行吗?”、“新的‘勇者’会是什么样?”等,正在关心的人应该有许多。为了回答这些问题,终于公开了开发中的画面资料了。

这回公开的城与某个镇、建筑中的画面图片全部由3D制作。别说别的了,请看吧!建筑物用多边形立体的表现出来。另外,“勇者”的独特的世界感也充分的被继承下来。还有,因为有各种视点的画面照片,视点变更是可能的。啊!可以体验立体的新“勇者”世界的日子是什么时候呀!?





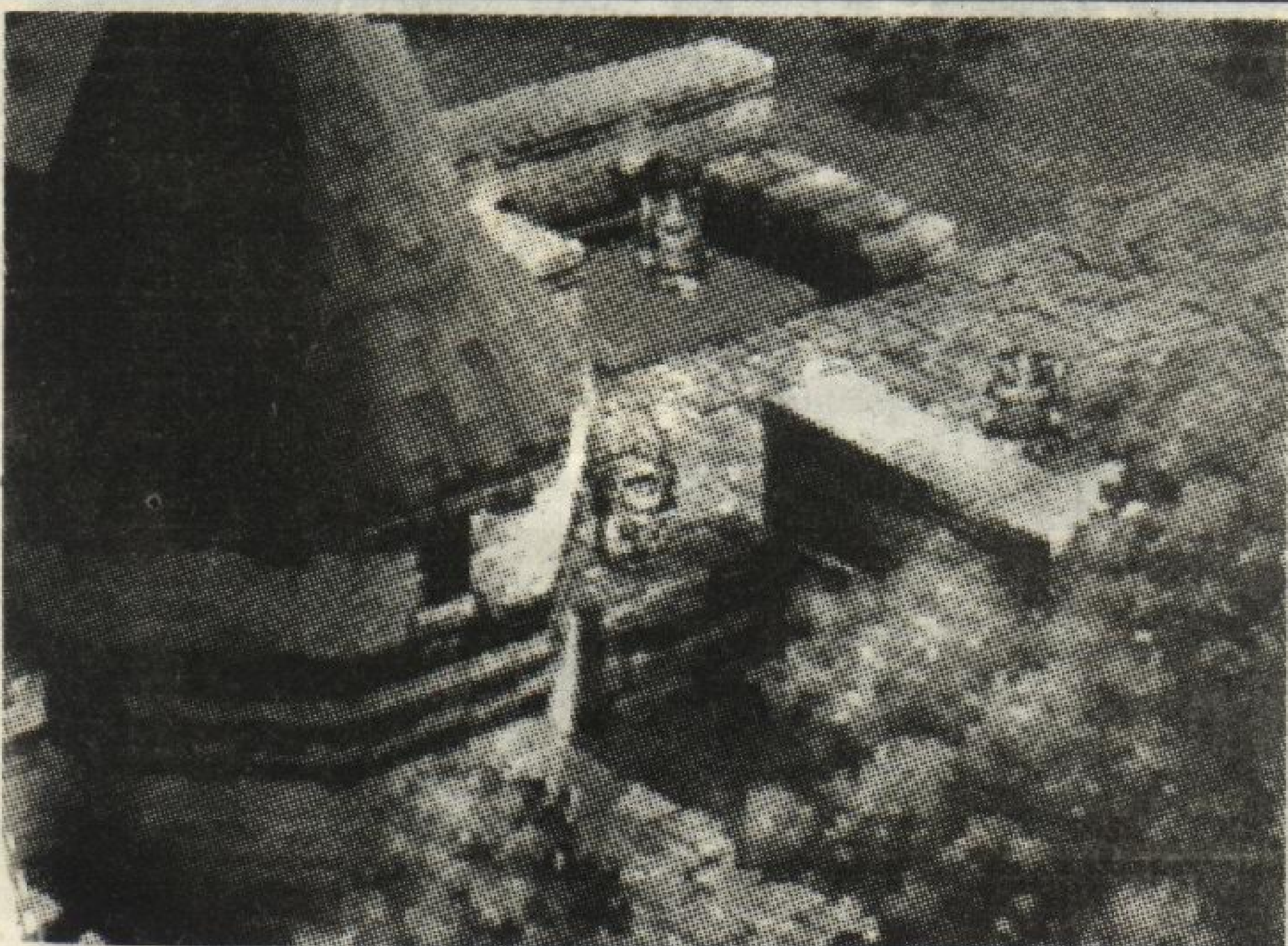
主人公是身穿绿色服装的少年



有相当的亲切感
「DQ」世界依然具
被初次3D化的

城

这回公开的城,是在故事中初期出现的城。与至今的系列同样,是中世纪欧洲风格的作品。围绕着城的水渠、赤红的尖塔、立于城墙上的士兵等,相当有“勇者”的感觉,立体的尺度感也上升了。

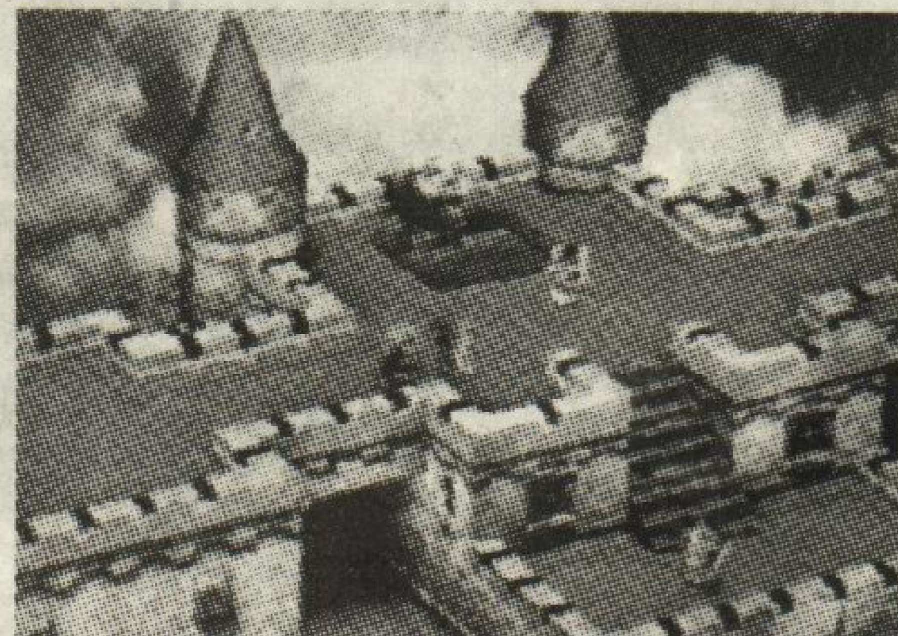


在城的入口处有两位卫兵,而视点则是城的入口后方,由于可以自由地切换视点,游戏的复杂程度也会由于视点的原因而趋向于复杂。



◀画面中是城的里厅,在台阶附近的是主角与他的同伴,而站在城上的是城中的护卫,在画面左侧面向城强的是位看上去野蛮的蒙面男子。各角色从样子上看便能看出其个性。

▶在城的最上阶行走时,主角与他的同伴会看到水池边好象鸟头一样的石像,城后面的背景则是十分美丽的蓝天与白云,而云也是可以动的,那么背景中的天气也会变化吗?



“勇者斗恶龙Ⅶ”的画面资料初公开



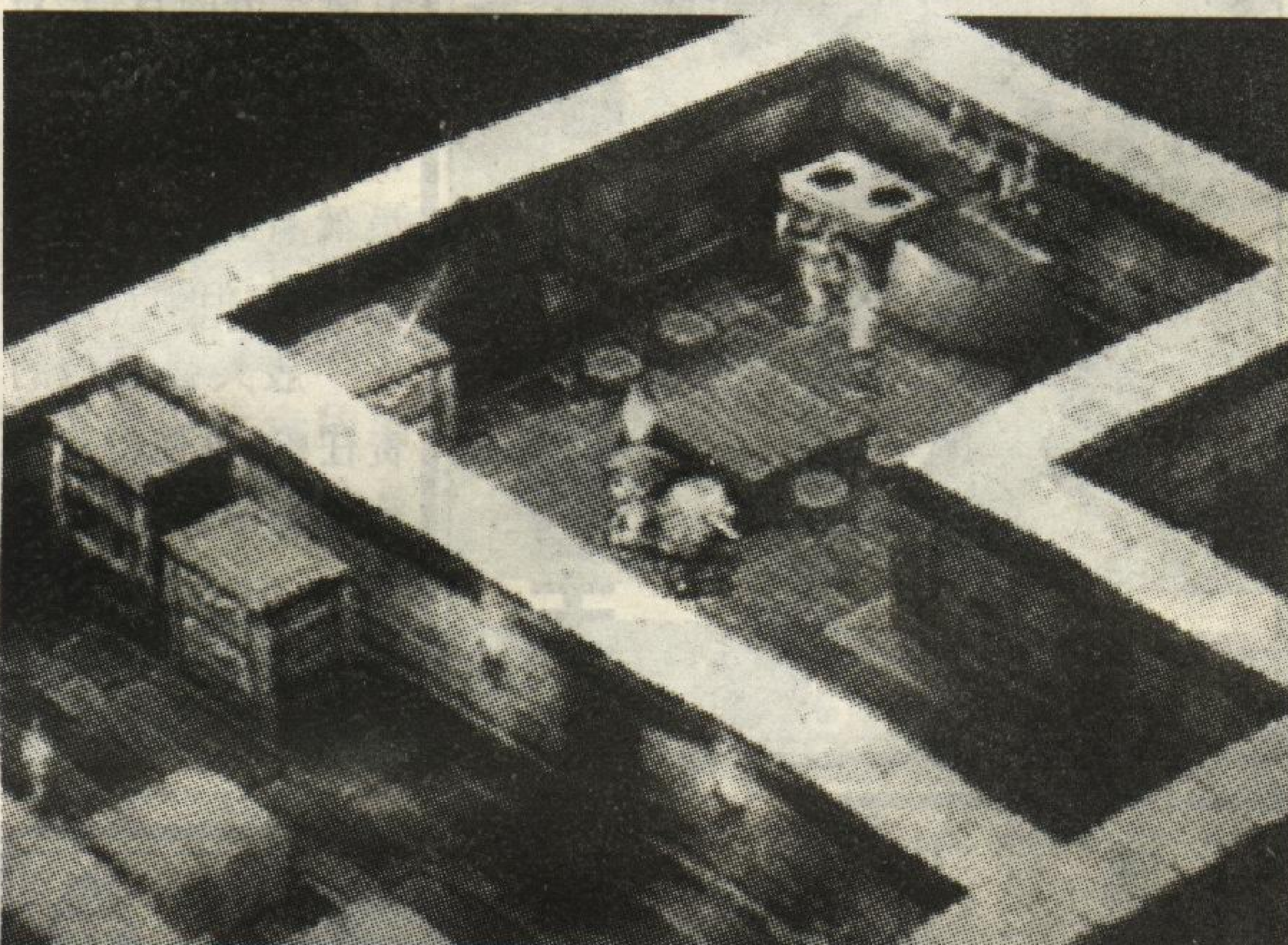


村

在故事的初期出现的某个城镇。围绕四周的石墙、石铺的马路、喷泉、尖顶的建筑物等的特征。城中建筑物的气氛也十分亲切，纹理的颜色使用或阴影的使用方法、传达出一种温和的感觉。

武器防具屋

以两只交差的剑的标志很快就可以在村中找到武器屋和防具屋，屋内出售的武器防具会有助于主角的冒险，而在屋外有时还会遇到贩卖高级武具的旅人，这种设定在本作中还会登场吗？



建筑物

在城或镇内，当我们要进人房屋内的话，视点与画面会在通过大门时发生变化，而建筑物内的布景也会根据房屋的类型而发生变化，按DQ系列的一贯手法，房屋内会隐藏着众多的宝物。

●“勇者”系列的发展过程●

1986年5月27日 DQ-Ⅰ

1987年1月26日 DQⅡ恶灵の神々

1988年2月10日 DQⅢそして伝说へ…

1990年2月11日 DQⅣ导かれし者たち

1992年9月27日 DQⅤ天空の花嫁

1995年12月9日 DQⅥ幻の大地

从这回公开的资料中可判明的

从这回被公开的照片，有一种虽然模糊但大致继承了“勇者Ⅰ”的氛围的感觉。首先，“勇者斗恶龙Ⅶ”的世界依然是人们心目中“勇者斗恶龙”的世界，从“勇者斗恶龙Ⅶ”制作循序渐近这一点可以了解。还有，做为至今为此在“勇者”系列中没有的新要素，建筑物的立体化，视点可以变更等也可以了解到。由这两点要素“从正面虽然看不到，内侧是什么样的？”、“即使看得到，如何才能到达那里呢”，象这样的乐趣是可以品味到的。这样的话，战斗镜头的画面是十分受人期待的。当然至于故事或系统也是同样的。然而最后最重要的一点是什么时候会发售！真是……！？

- 本作的世界观仍保留了以往DQ的风格。
- 建筑物以3D POLYGON来表现。
- 各角色的描绘也极具立体感。
- 主人公是身穿绿色服装，头戴包巾的少年。
- 背着大剑的金发男子是主角的首个同伴。
- 以主人公为中心的视点可进行变更。
- 立体画面与视点的变更使游戏更具娱乐性。
- 是否会有以往那种许多隐藏的情节呢？



Thousand Arms

PS NEW

- 厂商：ATLUS
- 类型：RPG
- 媒体：CD－ROM
- 发售日：1998年12月预定

责编/E·T

由ATLUS与RED两个著名公司制作的RPG,始动!

ATLUS与广井王子率领的RED公司合作的RPG《Thousand Arms》登场了。游戏中担当企画，原案是以《霸王大系》与《星方武侠》而闻名在动，漫画界十分活跃 的伊东岳彦担任。故事中的两位主要人物是身为精灵治炼师的少年麦斯，与有着精灵之心的少女索迪娜把握着物语的关键。并且这两个人之间又有着十分奇妙的感情，二人有时如热恋中的情侣，有时却因为一点小事吵架，但这也是旅途中的一些点缀。





游戏的画面十分柔和



主人公

特拉伊安夫·麦斯

年龄：16岁

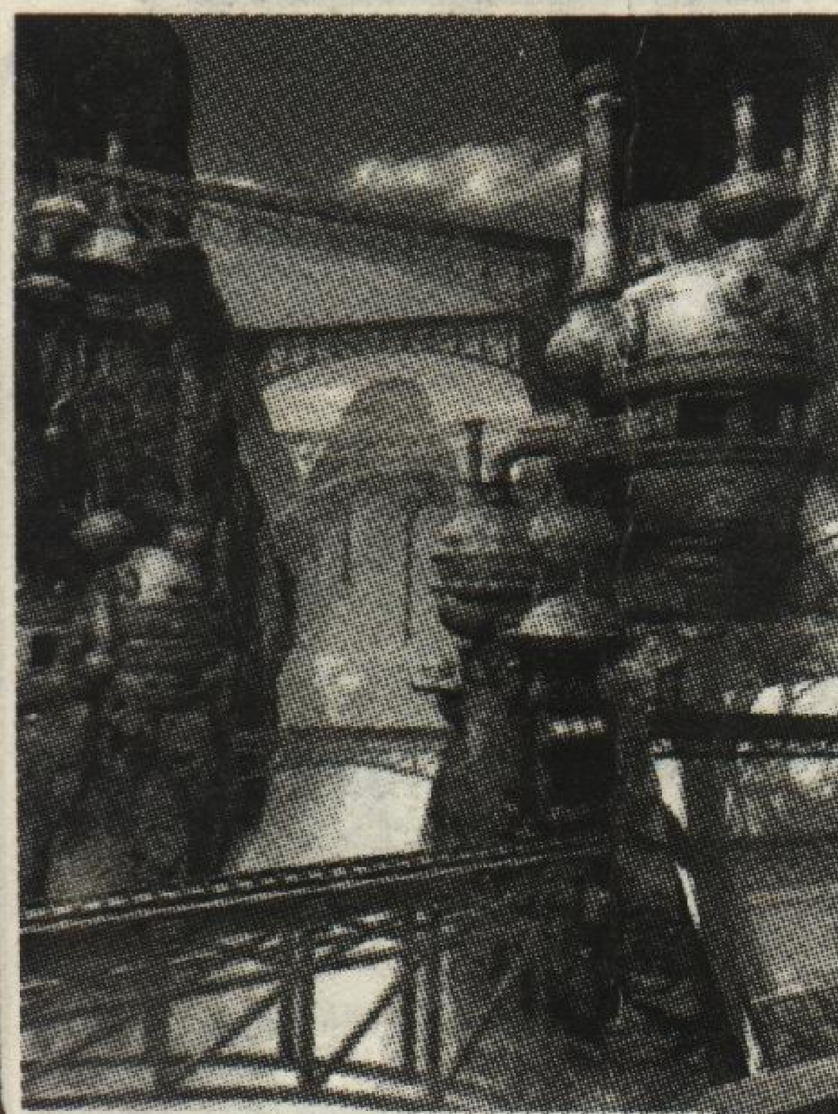
出身地：特拉多卡而多地方都市——甘特

特征：是继承了精灵治炼师血统的地方贵族的后代，他本人有着十分的自信，对于女情有强烈的责任感。他热情似火，虽然有时会有冲动的倾向，但他却有着比一般人强几信的责任感，这使得正直的他的十分?? 星的欢迎，但这也是导致与索这娜吵架的导火线。

Thousand Arms Story

在这个世界上各个国家的世界观却以剑与魔法组成。特别是特拉多卡而多是个蒸气文化与田园风景相融合的大都市，另外岛国兰古特有强大科学力企国愉此支配世界的迪亚诺也帝国。

这是个少年麦斯将人们从帝国恐怖之友中解救出来的故事，主人公麦斯的家族世代都是精灵治炼师，住在风景如画的地方都市甘特，无忧无虑的生活十分自在，但是数目前突然帝国袭击了这里，并且将这里掠夺为帝国的领地，这使得麦斯与他的家人失散了。无家可归的麦耐来到了霍斯比结街，在这里他与索迪娜命运地相会从而打开了冒险之门。



掌握着世界命运的两位情侣般的角色



女主人公

索迪娜·麦思夫莉特

年龄：15岁

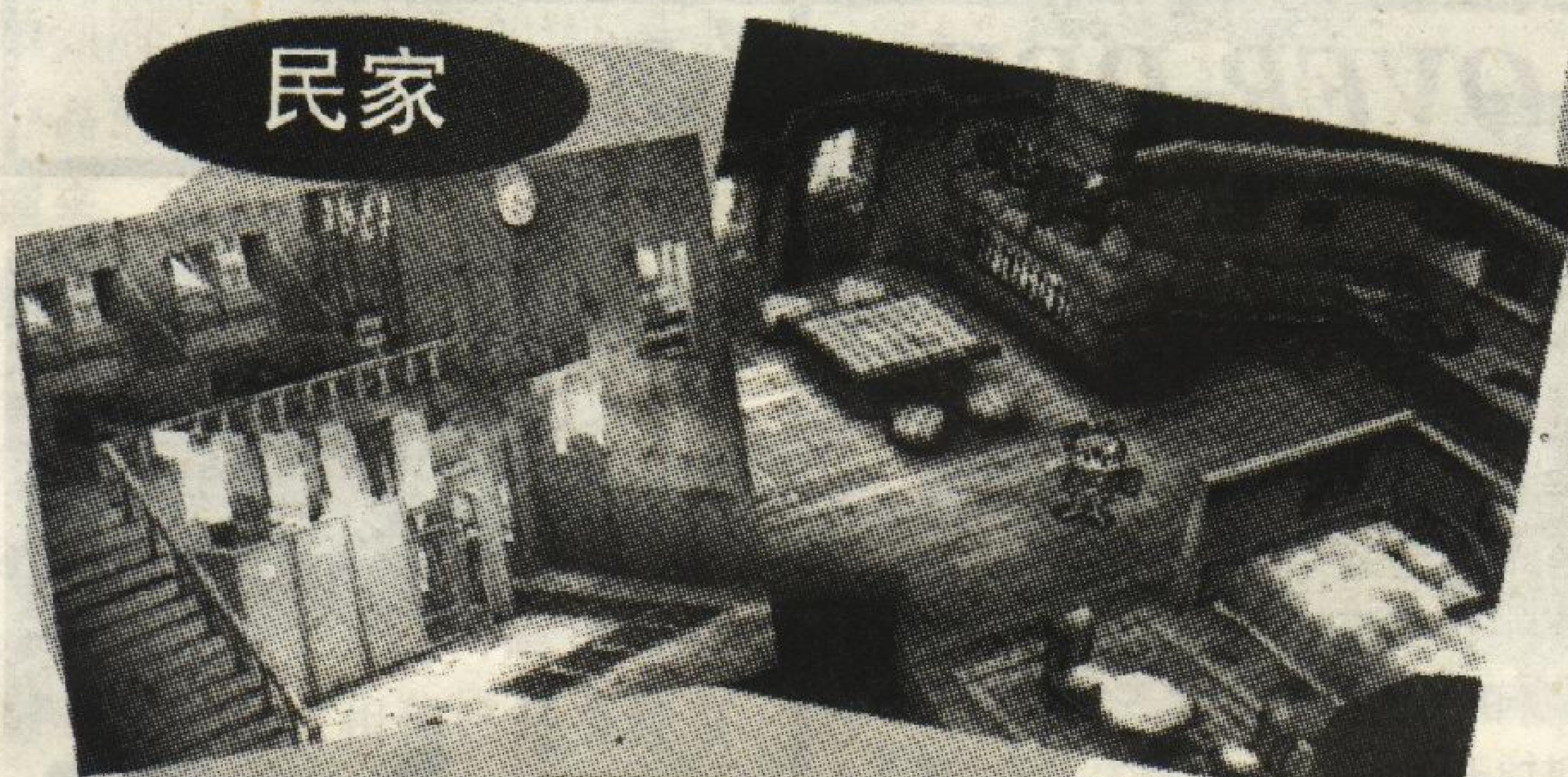
出身地：特拉多卡而多首都——霍斯比

特征：对麦斯十分信赖，天性活泼好动，与谁都能相处的很好，特别是对麦斯。感觉上她已把自己当成了麦斯的女友，如果有女孩子对麦斯表示了好意，那么她就会十分生气，甚至不惜与麦斯大吵特吵，这也是令麦斯头痛的地方。

冒险的舞台——精灵与机械共存的世界!

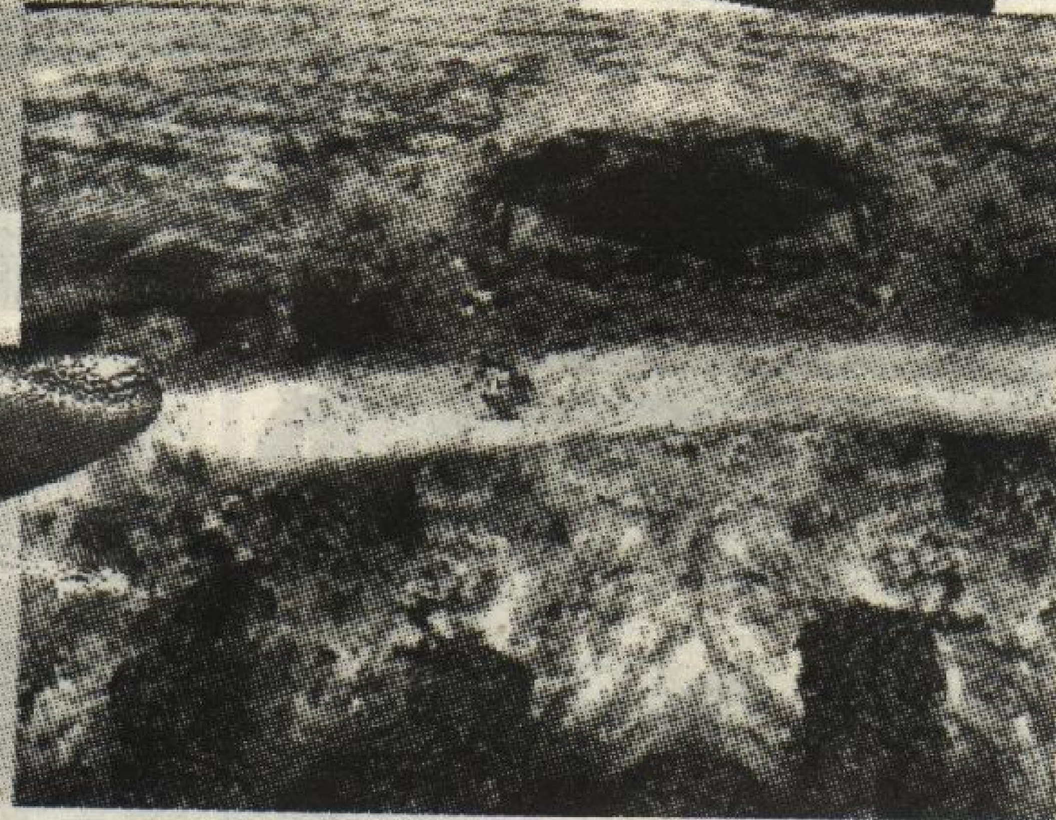
《Thousand Arms》的世界是田园风景与发达文明共存的近代都市。在这里有许多被神秘感所包围的地方，给冒险带来了些许心跳的感觉。虽然现在某些游戏系统还是不十分明了，但是人物移动的方法，广场与街道，迷宫等3D视点都是可以让玩者自由控制，这虽然不是什么新鲜事，但却是为游戏增加了真实感。

游戏的画面也达到了次世代高水准，游戏中的一景一物以及人物的动作都有细腻的刻画。



民家

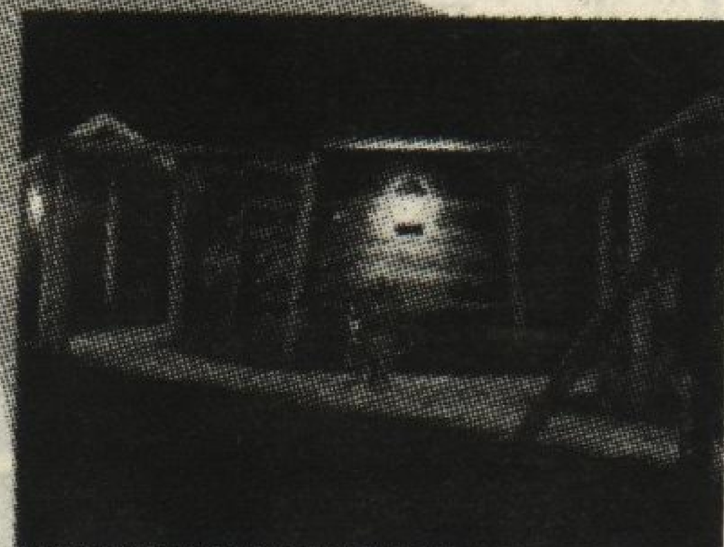
在屋内可看到挂着的衣物，木制的家具也十分靠近现实世界。



田野

在田野中行走的画面，有时还可能会与敌人遭遇。





街道

在街道中行走会有明显的昼夜差别。



迷宫

矿坑中的道路错综复杂，是富有个性的迷宫。

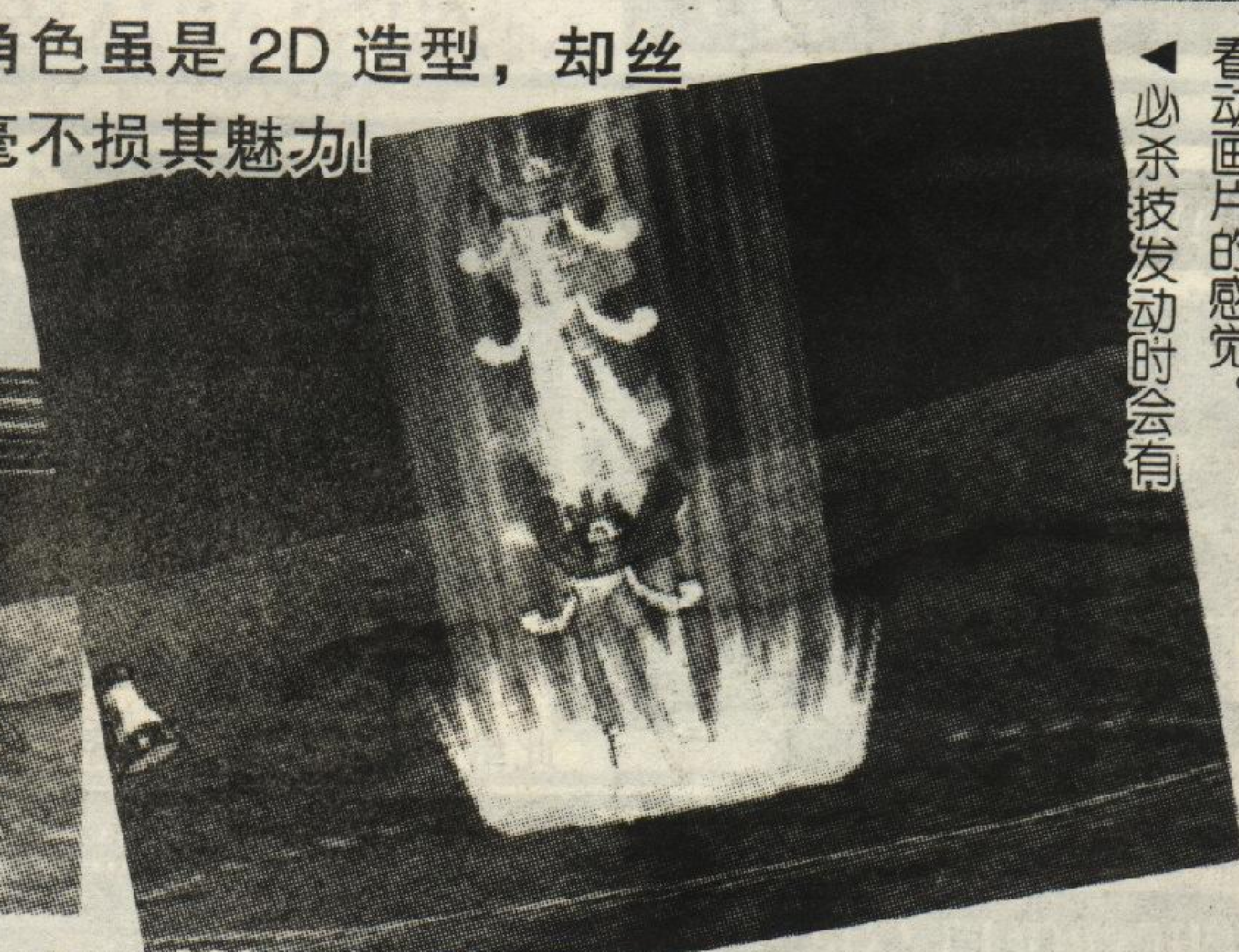
2D与3D融合的立体动画战斗模式

以"动画立体战斗"使命名的战斗系统，是动画人物与3D主体空间相结合的结果，以2D略带动画风格的人物在战斗中会有丰富的动作表现，而3D的背景是以极为园滑的3D POLYGON制作，临场感十分真实，在这里2D与3D的结合没有生硬的感觉，相反它的柔合感十分明显。这样大家会感觉到战斗画面十分迫力。另外，多彩的视点变换更有动画片的感觉，各角色的状态数值更是一目了然。



战斗画面中的背景由全POLYGON表现



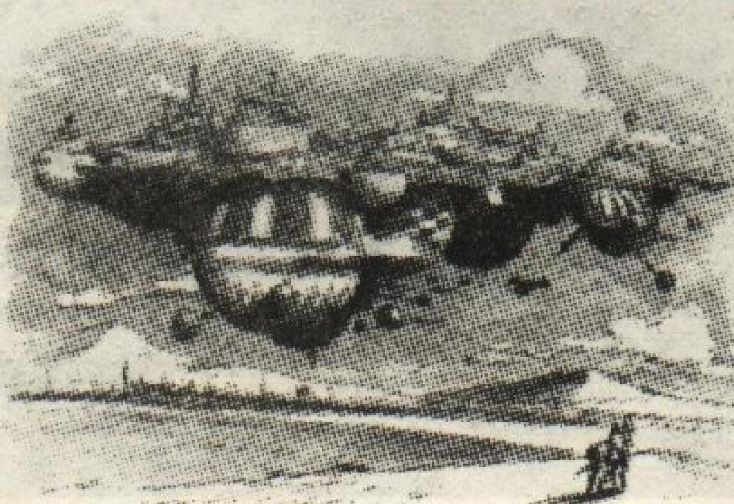


角色虽是2D造型，却丝毫不损其魅力!

◀必杀技发动时会有看动画片的感觉。

以下的画面便是游戏的原画设定









OVER DRIVIN Ⅲ



厂商:EA
类型:RAC
媒体:CD-ROM
发售日:1998年9月预定

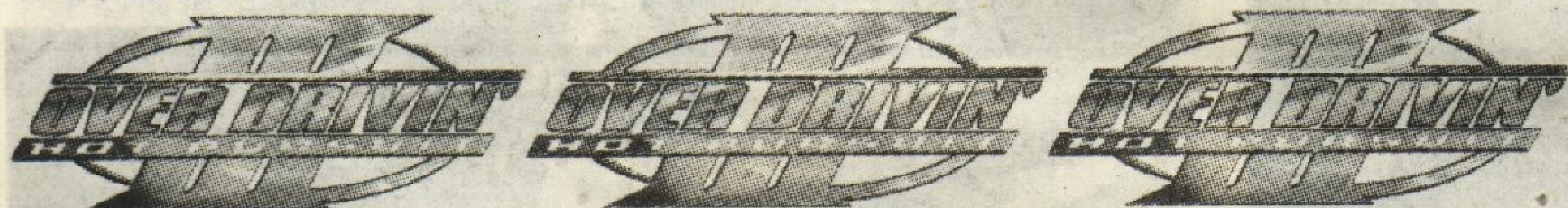
责编/E·T

世界名车大会萃——OVER DRIVIN'Ⅲ

以世界上著名的公路赛车商的名车为主角的大人气RAC游戏《OVER DRIVIN Ⅲ》登场啦! 这个名字其实是日版的而美版的名字就是PC与PS玩家十分熟悉的《NEED FOR SPEED Ⅲ》,本作中登场的最新超级名车在市场上买不到的幻之名车,车的种类共有6种。

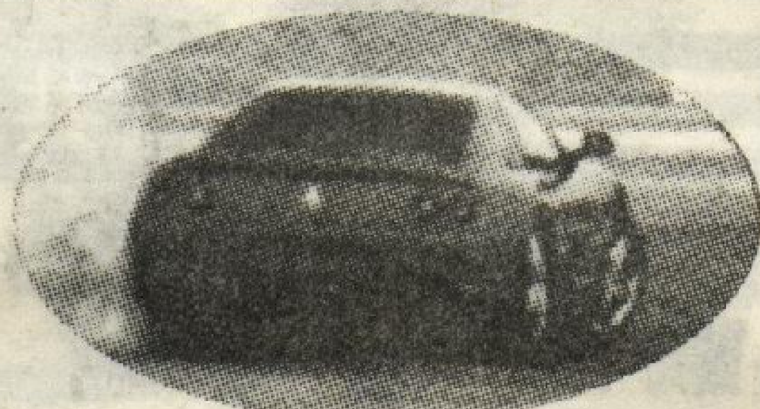
本游戏的特征不仅是使用了真实的赛车,而且各车的性能与真品完全一样。游戏中各车的动作也与真车一样,如在转弯时引擎的轰鸣声,行驶时车身的摆动以及仪表盘等,这对于喜欢名车的玩家是个亲身体验的机会。





FERRARI 355 F1





法拉力跑车的普及型,搭载了V8引擎的最新跑车,375马车、最高时速高达295公里/小时。

FERRARI 550 MARANELLO





具有优美的类型,由于具有V12引擎,因此可以出力高达485马力,最高时速高达300KM以上。

LAMBORGHINI COUNTACH 25TH

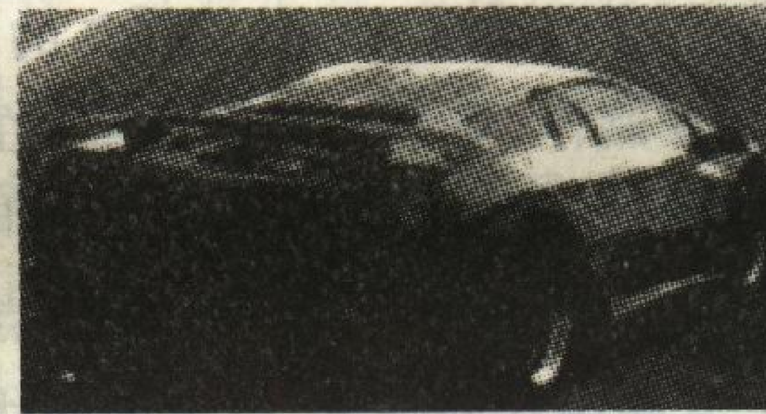




兰博坚尼纪念25周年而发售的限定型赛车,由于其外型属于新概念车类,因此给人留下很深的印象。

LAMBORGHINI DIABLO SV





是COUNTACH 25TH的后继车,它的名字就是DIABLO,V12引擎、529马力、时速330KM以上。

CHEVROLET CORVETTE

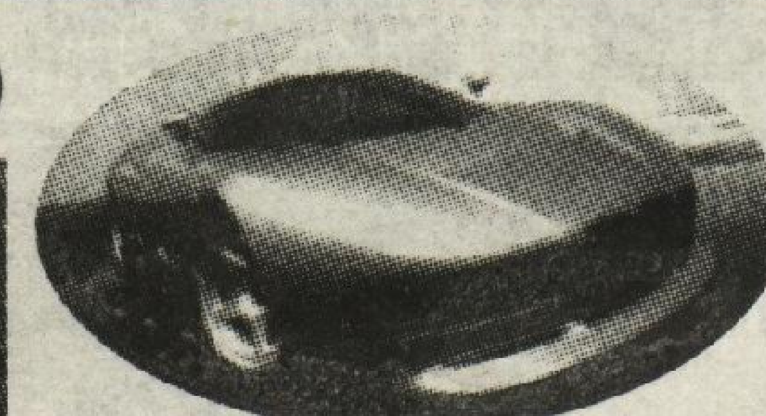




美国运动型跑车的代表,雪佛兰98年最新款式,从外型到内部结构都经过了全新的设计。

ITALDESIGN NAZKA C2





拥有BMW(宝马)社V12引擎的超级跑车,具有与DIABLO相等的性能,也是跑车中的极品。

游戏中丰富多彩的驾驶模式

在本作中设计了许多模式，比起前两作它的种类更加丰富了。而且依然继承了高速行驶的快感，300公里/小时速度的那种感觉并不是每个人都能有机会体验的，但是在游戏中你却可以轻松地驾驶。另外比赛中与对手的竞争也是十分激烈的，本作中电脑的AI是十分高的，对手车们会不时向你撞来，它们还是有意地阻挡你前进的路线，因此要想胜出不是那么容易的事情，但可以在练习模式中你可以将自己的技术得到练习后再进行比赛，不过无论电脑AI怎么高也有它可寻的弱点，相信已是身经百赛的你经过一番努力后战胜对手应是十分轻松的事情。

POLICE CHASE





▲与前两作相同的追逐模式，以取得第一名为目的。

撞车时是很危险的





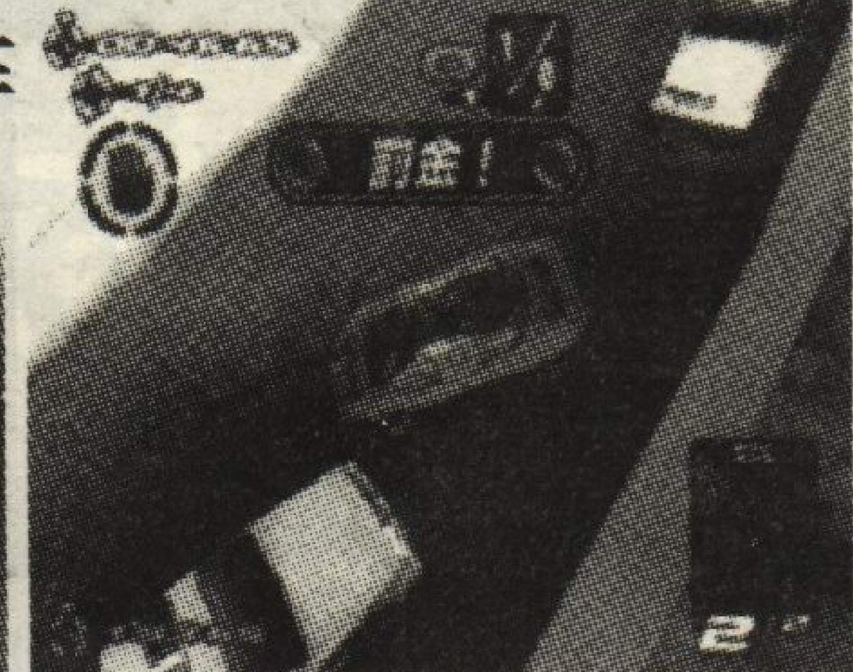
▲与对手车的比赛关键要掌握超车时机，通常在内道是超车的要领。

超速时要注意警车



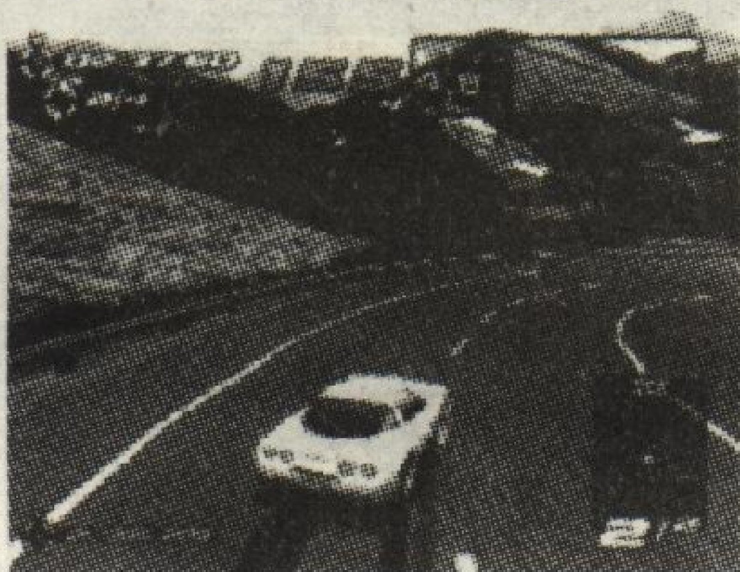


▲在本作中登场的警车有着相当高的AI设定。



▲在与对手比赛中不被追来的警车抓到便要接受罚款。

TOURNAMENT



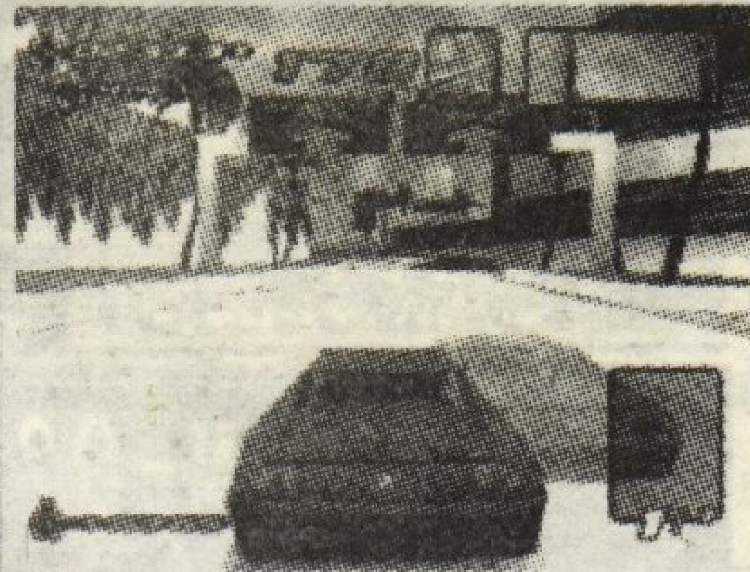
▲有七台对手车与你竞赛，以取得第一名为目的。

KNOCK OUT



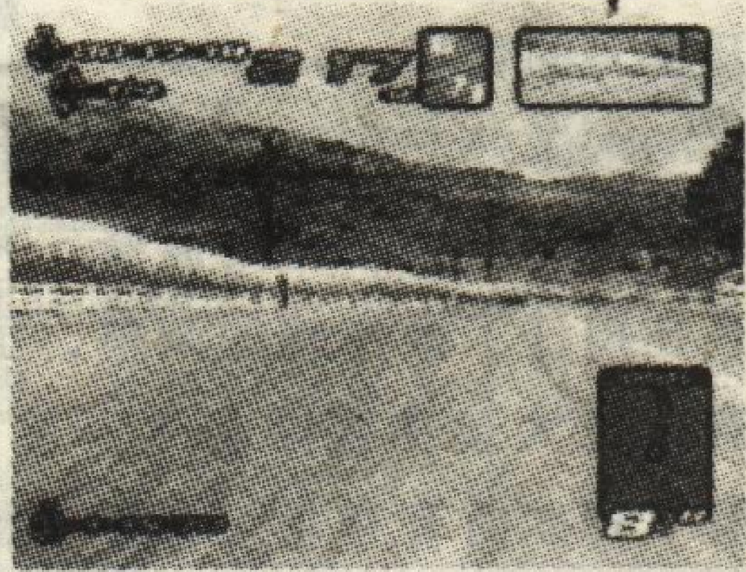
▲本模式中要在归定的圈数内甩掉追逐你的另一辆赛车。

PRACTICE



▲是最为熟悉的练习模式，其中没有对手与你急夺，关键是磨练技术。

SINGLE RACE



▲在本模式中可以选择任意一条自己喜爱的道路行驶。

在比赛路线中会出现意外的近道……!？

本游戏中各赛道还存在一些隐藏的道线。在一些不注意的地方你会惊奇地发现有可以“抄近道”的地方，由于有着这样的路线，因此比赛中所用的时间会大大的缩短，但这些地方通常是不容易发现的，既便你发现了也会因车太快而错过，因此这里就需要玩者有仔细观察事物的能力，并且要以最快的反应进入隐藏路线。

这虽然在比赛中有偷机取巧之嫌，但为了比赛的胜利，手段方面也可用一点手腕，毕竟这是游戏嘛！

眼明手快找出隐藏通路



▲最初的隐藏路线是在充满欧洲风格的城市中。

新的车型将会出现!!

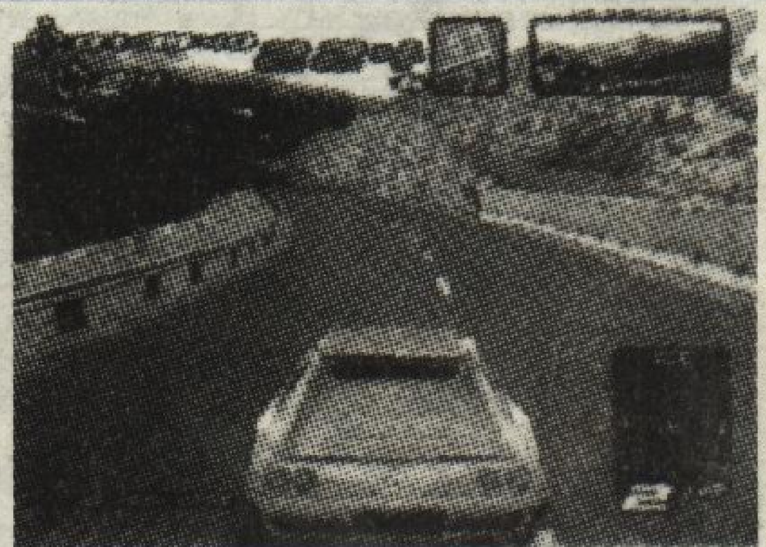




在游戏的开始只有六种车可供选择，当我们满足了某种条件后便会出现隐藏的赛车。

新的赛道也会出现!!





除隐藏赛道以及最初的四个赛道外满足条件便会出现新赛道。



山路赛车 MAX2



责编/E·T

厂商:ATLUS
类型:RAC
媒体:CD－ROM
发售日:1998年9月17日

目标是山路赛车的速度极限,赶快向它挑战吧!

前作《山路赛车 MAX·最速》1年6个月之后,《山路》系列的最新作登场了!!在本作中依然保留了前作中的山路与市街赛段。还有一些新增加的道路，有比赛中背景画面十分精细，从车窗内看去外面的风景极真实感，美丽的画面使人有身临其境的感觉，另外车内的表盘与方向舵让人感觉到是在开真实的赛车。

本游戏起用了日本著名的赛车手土屋圭市作为监修，并且在担任了操作感的调整，虽然这位大叔在我国名气不高，但不管如何有专业人物参与制作的游戏确实有它的优越。



FF

M-06 POWER: 200 PS WEIGHT: 1060 kg DRIVE: FF

クラス最軽量マシン。馬力はあるが、操縦性に難あり。

▲前轮驱动适合直道高速行驶。

4WD

R-04 POWER: 280 PS WEIGHT: 1270 kg DRIVE: 4WD

軽量でドリフトの制御が楽だが、パワー不足は否めない。

▲在弯道行驶时稳定性很高。

FR

M-02 POWER: 205 PS WEIGHT: 1230 kg DRIVE: FR

クラス最高出力マシン。ハンドリングも良好。

▲后轮驱动的类型加速度很高。

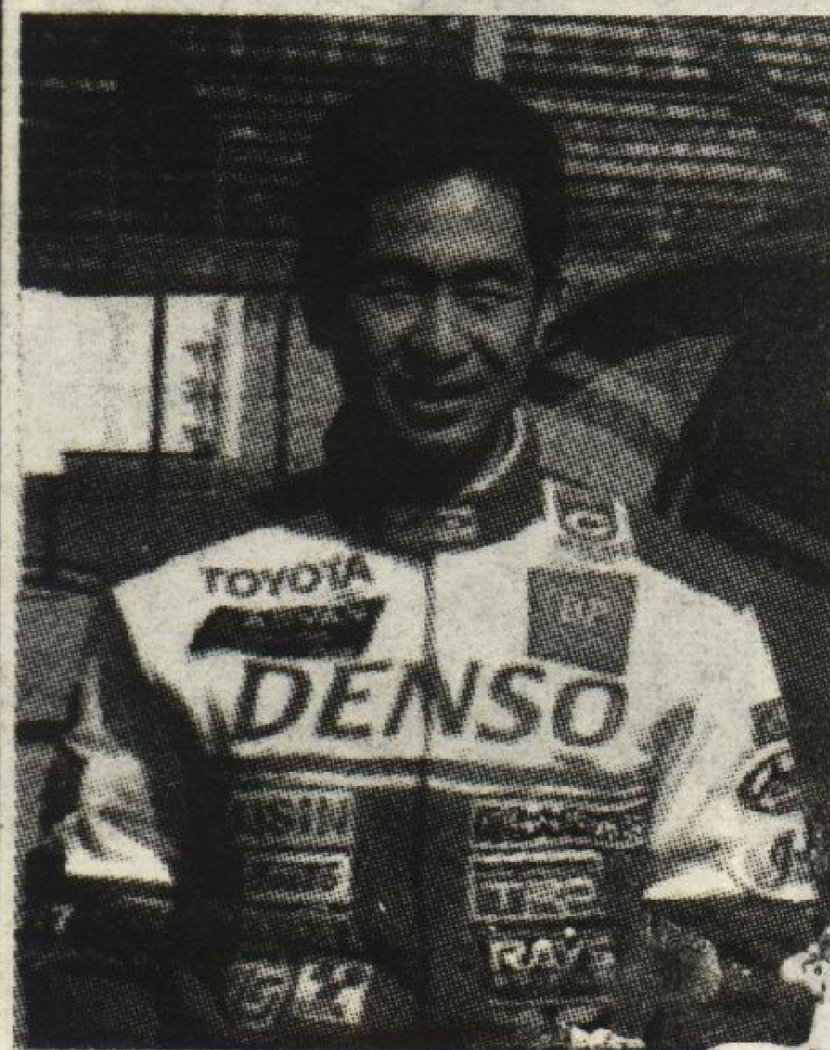
轻自动车

K-02 POWER: 64 PS WEIGHT: 710 kg DRIVE: FF

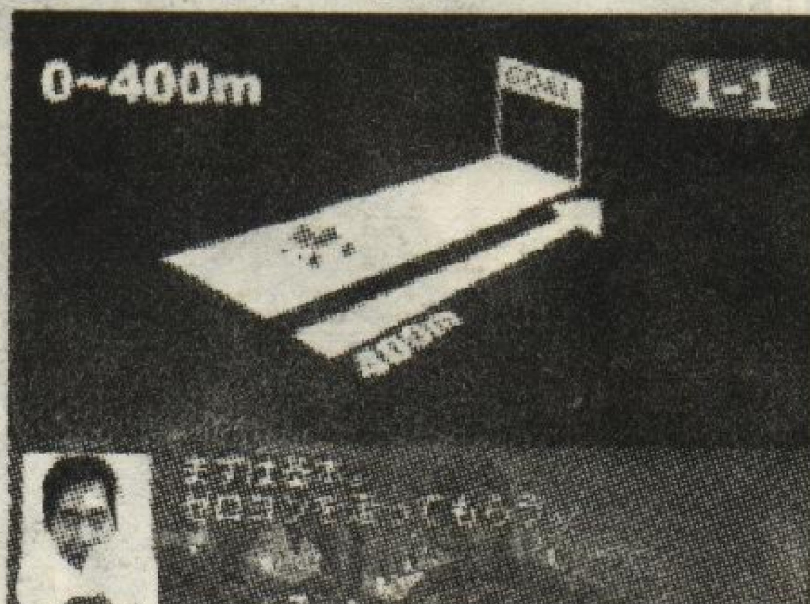
パワーは有るが、重量と大きなボディがネック。

▲速度不是很高的初级车型。

"SCHOOL MODE"——与土屋先生学习操纵赛车



在此模式中土屋先生会不断地提课题来让你解答，当然解答的方法就是用赛车来完成某一段路程，以最基本的到高级的操作都包括在内，在本模式中土屋先生会向你解答一些有关山路赛车的知识，可让你对这个在我国不十分流行的体育项目有所了解。





荷重移動概念図



◀▲在学习模式中，土屋先生会以各种考题来试验你对山路赛车的掌握情况，如能将所有的课题解答，那么山路赛车的技术可以说就已经被你掌握了。

集结了众多玩法的山路赛车 MAX 2

KING BATTLE

玩者的 CPU 1 对 1 的比赛，在比赛中你将遇到最快的山路赛车，而你的目的也就是在比赛中胜出，但是胜利后会不会得到意想不到的奖励呢？再现还是个谜。





▲KING BATTLE 模式的菜单选择画面，在这里选择喜欢的赛车来进行比赛。

1 对 1 的最速 BATTLE



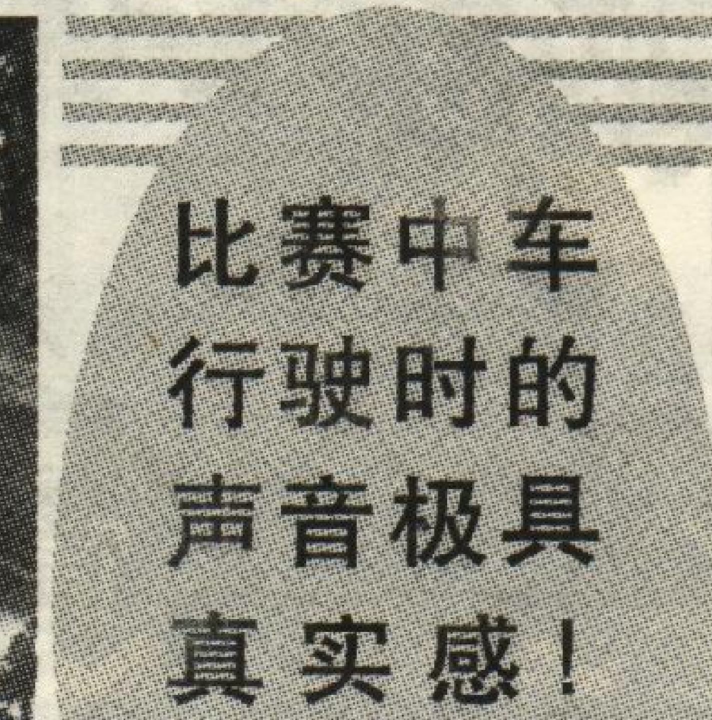


▲对手车通常都会先你一步出发，而你要以最快的速度追上对手取得 No.1。

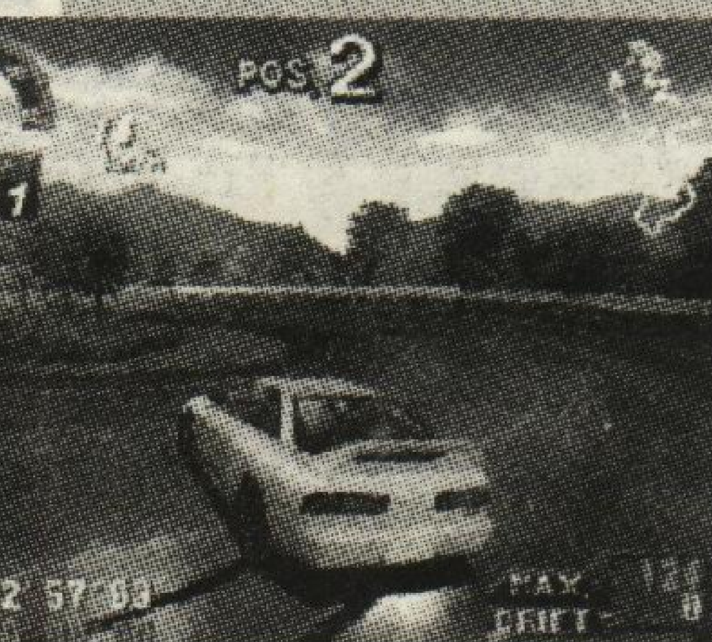
前面介绍的"SCHOOL MODE"只是全部模式中的一种，游戏中除了以下的几种模式外，还可以在菜单看到"STORY MODE"、"RANKING"、"OPTION"等，各种模式要积极地进行练习，使自己的实力得到提高，但由于这些有关情报厂家还没有详细说明，因此就不做介绍了，而下面的便是游戏中最重要的几种。



▲由 CPU 操纵的对手车其弯道技术是很高的，而作为玩者的你要以超过 CPU 的实力来战胜他。



比赛中车行驶时的声音极具真实感！





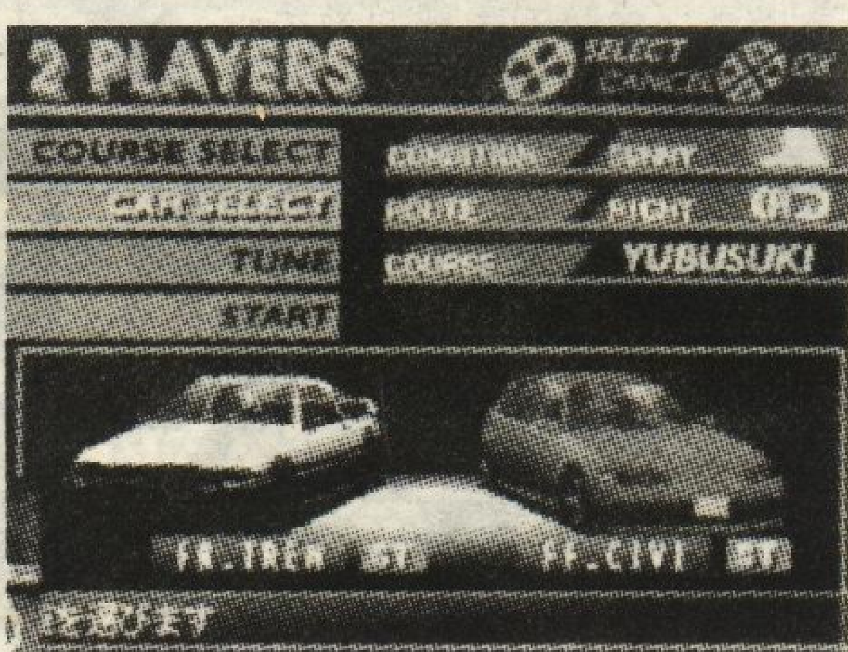
▲在比赛中转变时除了会有轮胎磨擦地面的声音外，转变时轮胎留下的轨迹也是清晰可见的。

TIME TRIAL

玩者一人犹如练习一样的时间挑战模式，不存在对手车。你的唯一目的就是向最快的时间挑战，并且可以借此来练习自己不熟悉的赛道，如能取得最高成绩便会被电脑记录下来。

2PLAYERS

不用说当然是对战模式，玩者与对手借助上下分割的画面进行比赛，不但如此，玩者可以设定自车的性能，再存入记忆卡中，不过要注意存入资料中的赛车最好要是你最得意的，这样你就可以利用记忆卡向不同的对手挑战了。



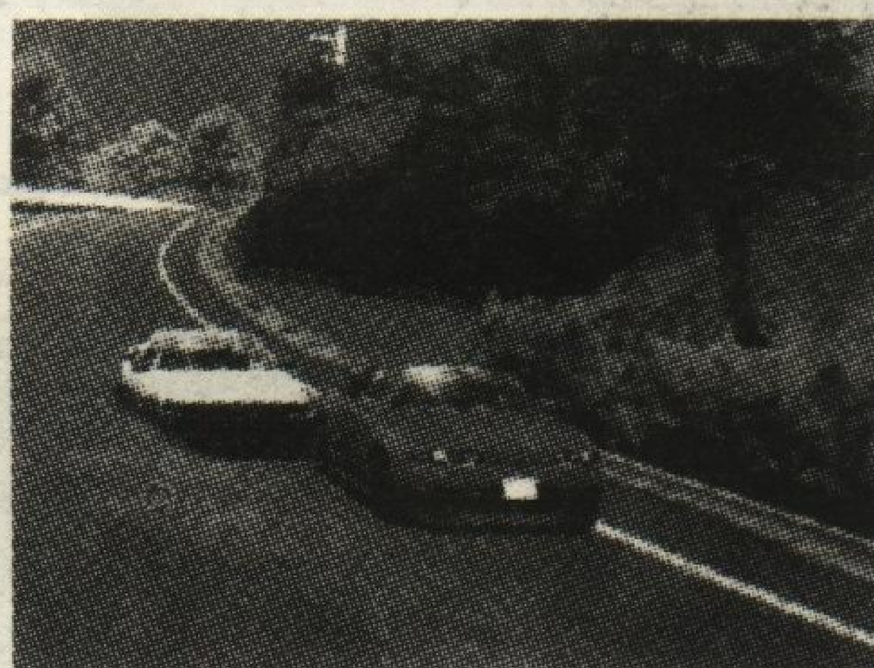
▲在对抗赛之前可选择自己喜爱的赛车以及自己熟悉的赛道，并且在比赛中发挥最好的状态。



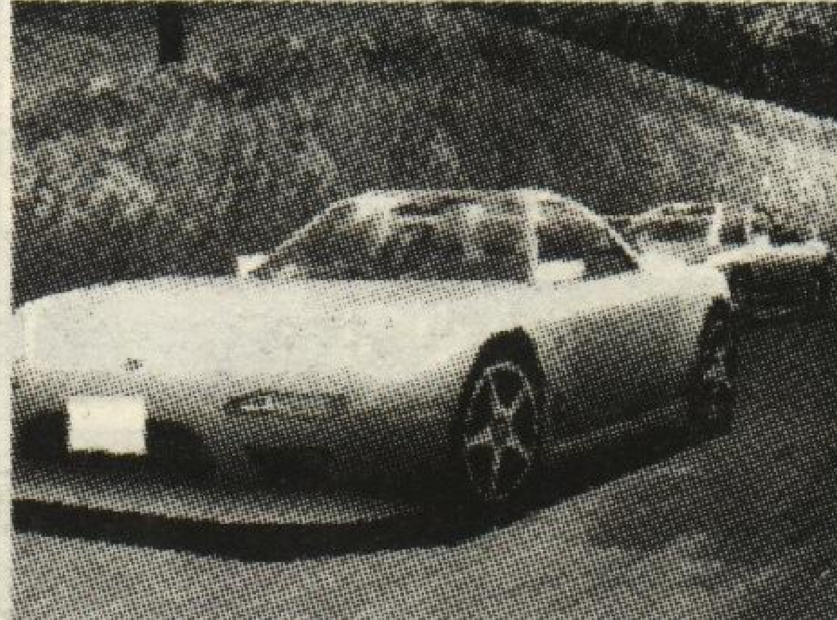
与对手决胜负吧!!

REPLAY

这是个所有赛车游戏都采用的模式，它的功能是将几种比赛模式的进程来进行回放，在回放中可以利用按键自动切换视点，并且可以清楚地看到转弯超车等情景，因此，不时地欣赏自己的杰作也是一种享受。



再现比赛中的真实迫力！





目标是最快的山路赛车高手！



火星物语

火星物語

PS

新作追踪

责编/E·T

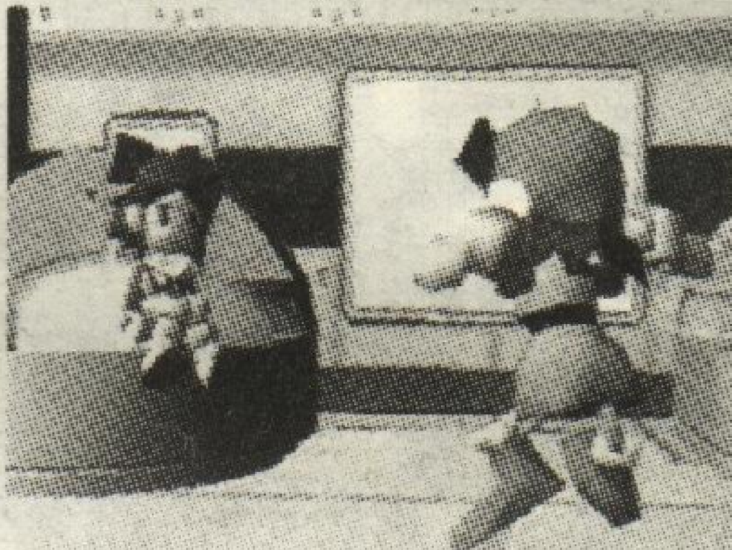
厂商:ASCII
类型:RPG
媒体:CD-ROM
发售日:1998年10月22日

首都康加利安中到底隐藏着什么秘密呢?



经过前两期对《火星物语》的介绍,大家已经对故事有了一个大概的了解了。故事中主人公少年A与友人少年B虽然历经了不少磨难,但还是安全地到达康加利安,他们来到这里的目的是以"命名仪式"来决定他们一生的职业。本次就将与首先接受了命名仪式的少年B有关的故事向大家介绍一下,少年B虽然已经接受了命名仪式,但他的职业却还是个迷。而且少年A也在一次偶然的机会里看到接受了命名仪式后的人的表情十分不正常,这使得他对友人少年B的处境十分担忧,于是……

少年A与少年Y一起等待着命名仪式的到来



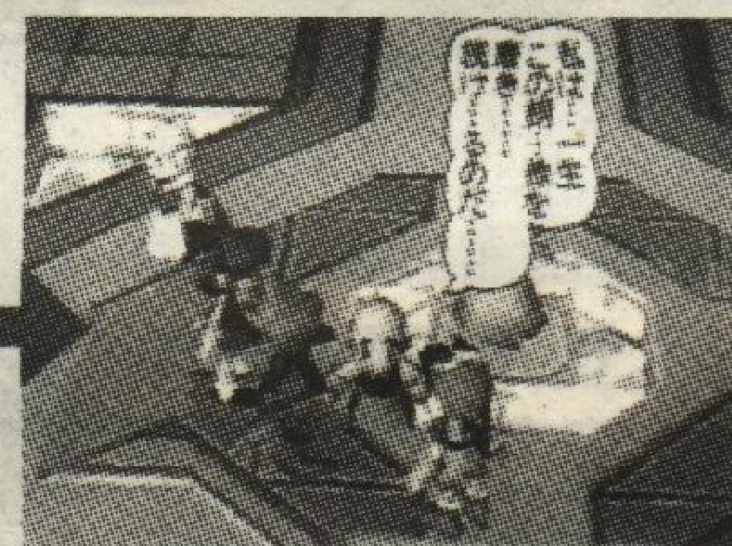


▲在索多姆村少女Y与正在等待命名仪式到来的少年A命运般的相遇了。

▼少年A向少年B介绍了新朋友少女Y,他们正准备一起到中央广场去欣赏这座城市美丽的风光。

广场上的人们究竟……





◀看到被剥夺意识的人们,少年们对命名仪式便有了疑问。

在下水道发现死者





◀最近在下水道中经常发生不可思议的事件。



在这里可看到正在上映的电影



◀在商店中可购买道具。

迷你游戏1 将宠物"波"捕获

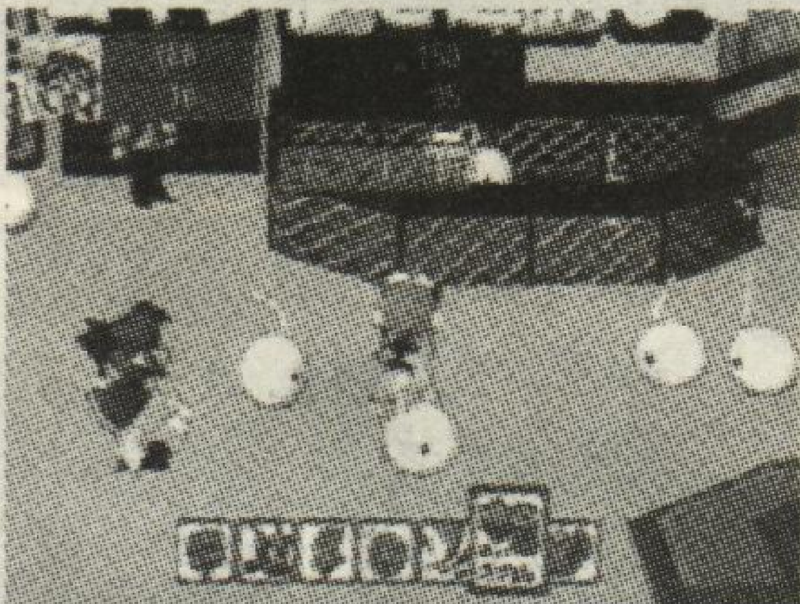
在宠物商店里十分受人欢迎的宠物"波"不知什么原因从围栏里逃了出来。而主角们的任务就是将这些淘气的家伙捉住。游戏中的指令与战斗系统相同,而游戏者就要捕纵少年A与少女Y击将他们捕获,然后放到围栏内。

宠物们从围栏里逃了出来

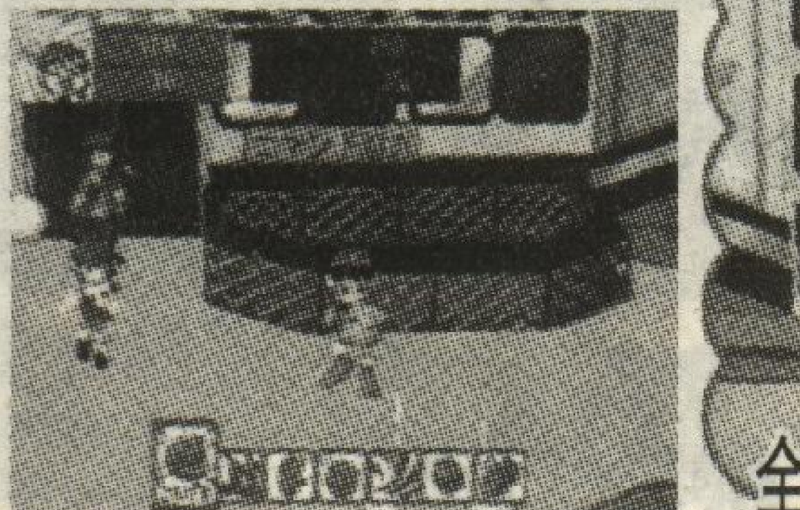


将它们捉回护栏是你的任务





▲▼由于这个迷你游戏的主要目的是"捕获",因此攻击指令是没有用的。





全部捕获就可完成迷你游戏

已经通过命名仪式的少年B，他的命运是……？

昨天看到3D电影的少女Y在夜里的熟睡中做了个奇怪的梦，梦中出现的事情使她对少年A的命运不能放心。而我们的主角少年在这一夜之后就要接受那个命名仪式，但是少年A出于对友人少年B的关心。决定在命名仪式前找到他。不过经过命名仪式后的少年B不知现在躲到什么地方去了。要找到他看来要费一些周折。







◀最近在下水道中经常发生不可思议的事件。

在下水道内找到了少年B

少年B接受了命名仪式后被抓到下水道去当扫除工，而地下却是个经常出去死者的危险的场所。少年A与少女Y来到广场收集情报，当二人听说下水道最近有不寻常的事件发竹，于是便来到了下水道。在这里他们遇到了乌族的少年，其实他就是已经失去记忆的少年B，到底是什么事情会令他如此呢？



◀与少女Y准备前往调查。发现下水道入口，少年A

有如迷宫一样的下水道

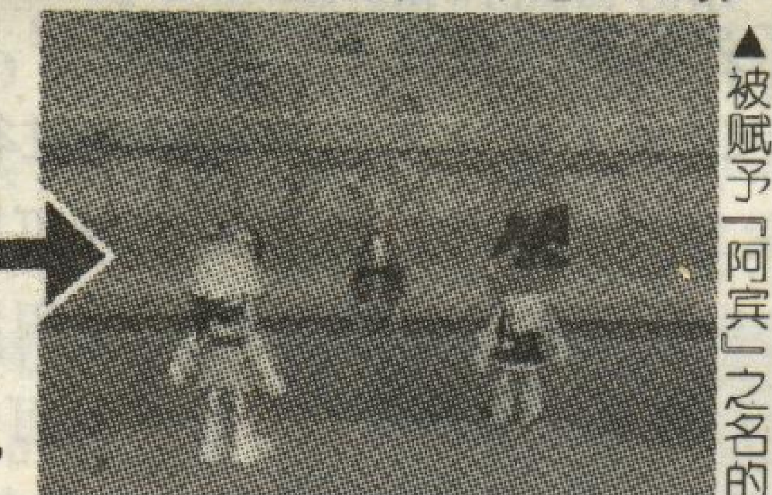


▲初次进入水下迷宫，在某个特殊的区域内会进入自动战斗模式。

下水道中会不时的出现敌人



终于发现了隐藏在下水道深入的少年B



◀少年B好象失去了记忆。被赋予「阿宾」之名的

在下水道内部深处的门后隐藏着……

在战斗中不要忘了使用特技

在下水道中少女Y会参加与敌人的战斗，少年A直接攻击得意、少女Y魔法使用得意。



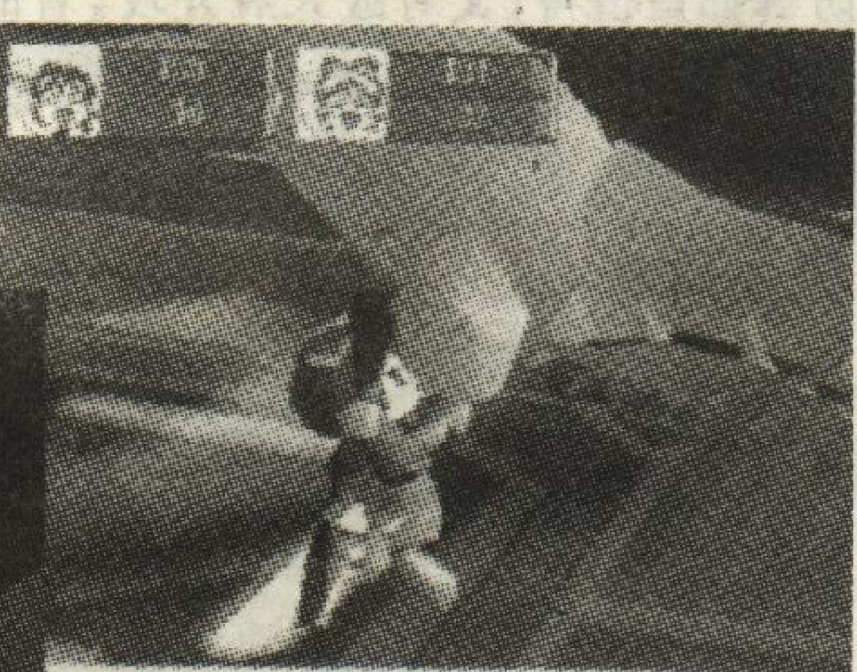


▲少女Y可以使用火焰以及电击系的攻击魔法，对付水系的敌人很有效的。

用火焰魔法将敌人烧光

战斗!! 下水道中的BOSS

在下水道中的最深处，会出现巨大的水栖生物，它可是行动迅速的强敌。



▲当少年A受到了伤害后，少女Y可立刻使用恢复魔法。另外，少女Y的攻击性魔法也是战斗中不可缺少的。

●●紧急展开的故事!! 少年A进入时间隧道●●

失去记忆的阿宾听不到少年A的劝说！还在默默地继续他的扫除工作。看到朋友已经这个样子，少年A感到十分惋惜，并且他感到这件事的背后肯定有不为人知的秘密。于是少女Y利用她某种为思议的力量将少年A送入时光隧道。当少年A穿越了时光发现自己来到了中世纪的火星，但奇怪的是此地与3D电影中的场景完全一样，其中有两个国家正在进行战争。这却是出人意料的事情！请大家不要错过以后的报道呀！

少年A被送往何方呢？

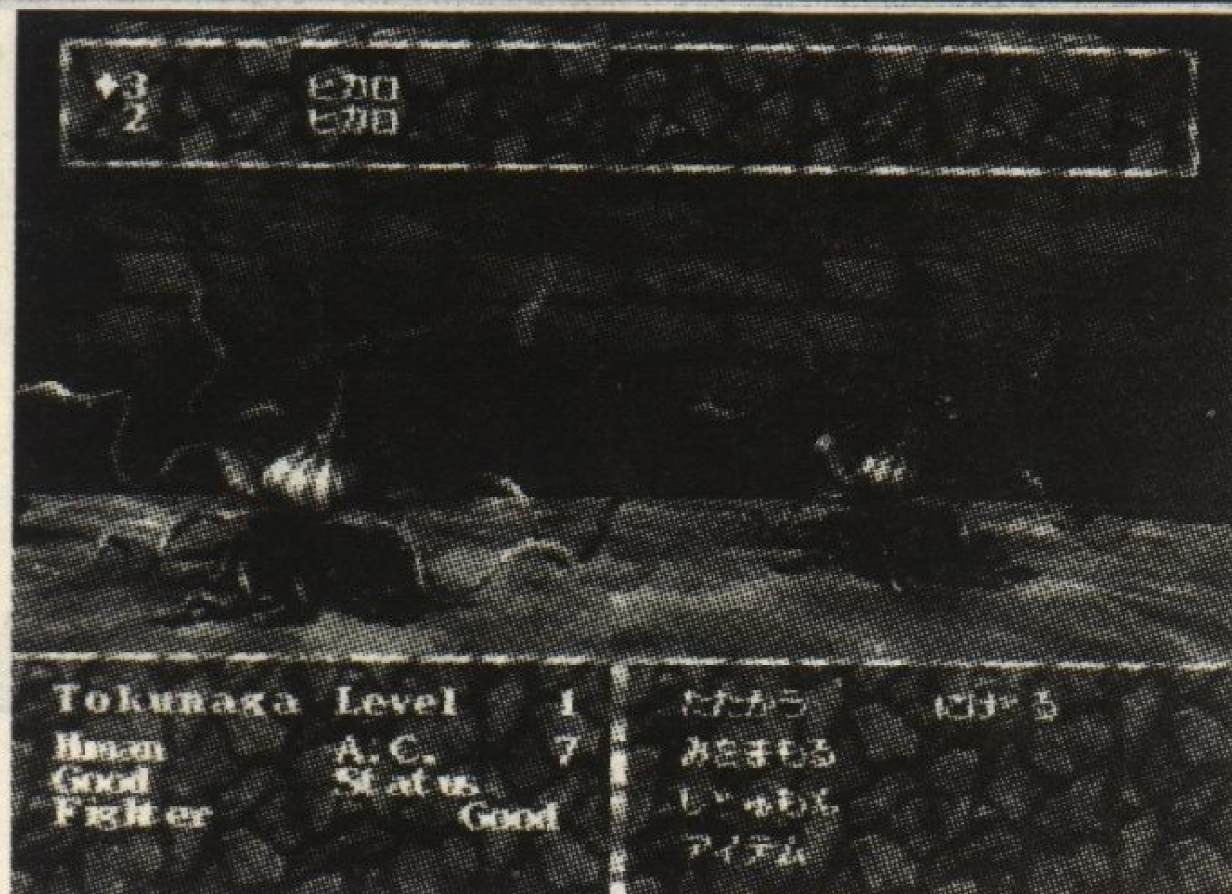




◀少年A突然穿过时空时光隧道来到未知世界。

▼曾经在电影中出现的阿罗蔓公主克丝，她也会成为主角旅行中的同伴。





巫术 ~DIMGUIL~

PS NEW

厂商：ASCLL
类型：RPG
媒体：CD－ROM×2
发售日：1998年预定

责编/E·T

"巫术"的故事展开

每年的十月，满月的那一天的晚上，在神殿里要历行一项自古以来就有着神圣的仪式，乞求和平与幸福。这一年，美丽的巫女在四名护卫（战士三名、魔法使者一名）的保护下走进了神殿，但是与往年不同的是仪式并没有进行，第二天人们在祭坛旁发现了护卫们的尸体，却无法找到巫女的踪迹。此后城市的周围经常出现不平常的事，魔物横行，人们的生命已无法保证。城主命令手下的士兵去探索并解决这个迷题，并且在城中的街道贴出布告："如果谁可以将神殿的事件解决、救出巫女或者找出最近不平凡事件的原因，可得到一百万GP(货币单位)的赏金，并且取得近卫兵的称号。"于是，冒险者们向神殿进发了……

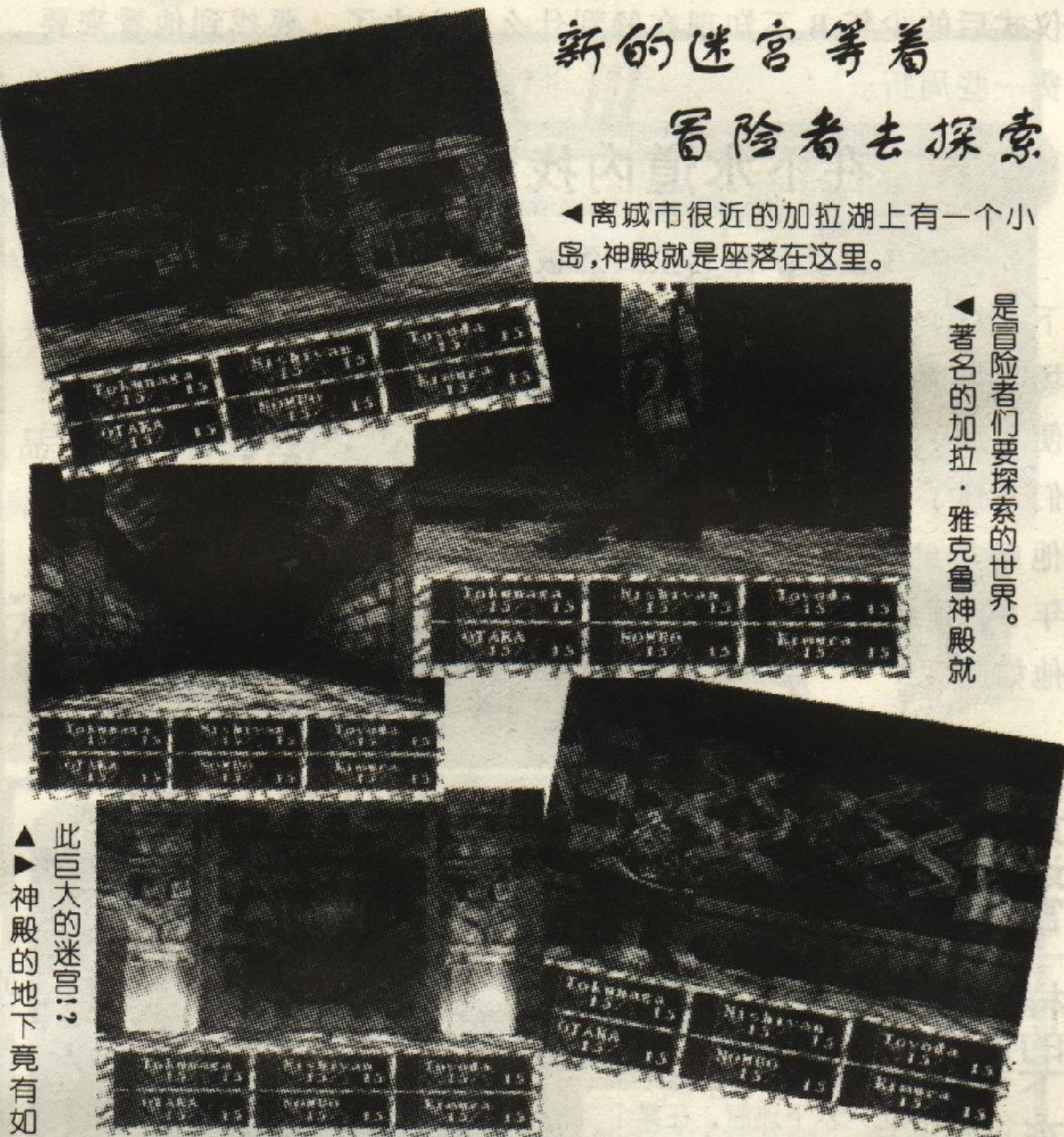
全部职业共14种

战士	魔法使者	僧侣	盗贼
战士的攻击和防御都是值得信赖的，他们可以装备坚固的铠甲和强力的武器。	可以使用咒文对敌人展开攻击，可装备的防具不多，在肉搏战中是不占便宜的。	作为神的使者的职业。僧侣的咒文都是支援用的，可恢复生命值或者提升能力值。	善于识别宝物的真假、打开宝箱、发觉暗门等等。他是各种职业中成长最快的一种。
炼金术士	**咒术师**	**狙击手**	**吟游诗人**
善于使用炼金咒术，使敌方中毒或者气绝，攻击效果具有长时间的保持能力。	善于使用对敌方的精神直接展开攻击的咒文，使敌人在一定时间内行动不能。	也拥有发觉秘道的能力，还可以使用少量的咒文，弓箭是他的武器，善于远距离攻击。	流浪于世界各地的吟游诗人使用他们的乐器作为武器，奏出可产生不同效果的乐章。
女战士	**武斗家**	**主教**	**武士**
这是女性角色较实用的职业。使用长枪可中距离攻击，在级别提升后也可使用魔法。	善于空手格斗，拥有致敌于死地的攻击力，但防御较次。也可使用少量的魔法。	拥有极强的魔法能力，可使用的咒文也较多，还可以查出未知道具的性能。	使用东洋剑，有着武士道精神的战士。也可以习得咒文，但在各个职业中成长最次。

忍者 战斗能力很突出的一种职业。敏捷度很高，不易被敌方打中，在级别提升后还可以习得咒文。

剑士 拥有极强的战斗力，还可以使用魔法攻击，初期使用很好。但本职业的成长力较低，后期发展不利。

新的迷宫等着冒险者去探索



◀离城市很近的加拉湖上有一个小岛，神殿就是座落在这里。

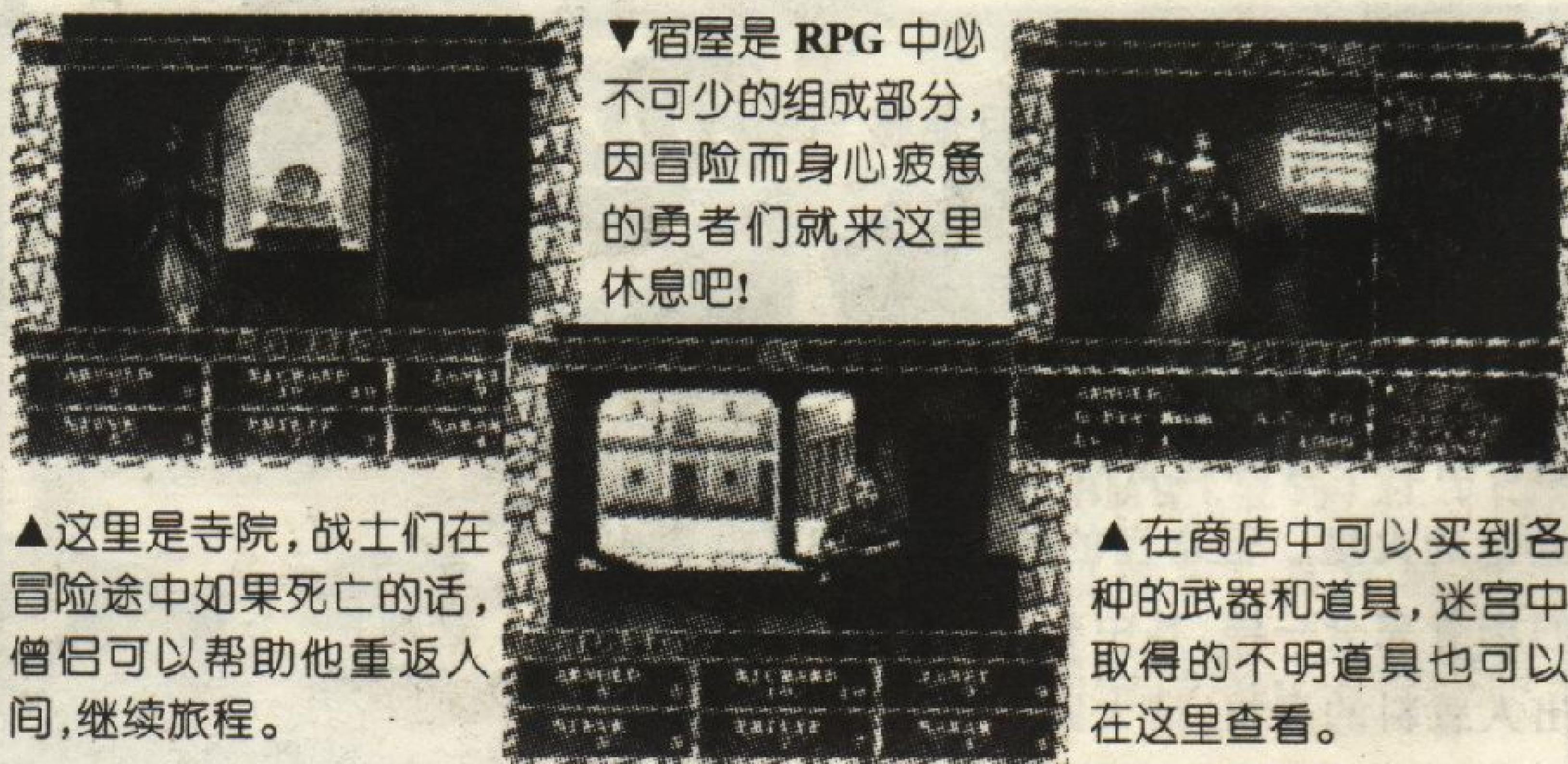
◀著名的加拉·雅克鲁神殿就是冒险者们要探索的世界。

▲神殿的地下竟有如此巨大的迷宫!?

游戏系统介绍

"巫术~DIMGUIL~"的故事是与"巫术外传"有关系的。"外传"系列的游戏获得了玩家的好评，这次在PS上登场的本款游戏也是继承了这一系列的风格并进行了改进的RPG。在"外传4"中广受好评的系统，级别不足时可以进行修行的练武场依然健在。战斗后可获得金钱和道具，并积累经验值。随着游戏的发展，练武场 级别也可以提升，修练时可得到的经验值也随之增多。游戏还设计了一个帮助系统，对于各个职业、种族、魔法效果都有详细的说明。此外，可以将走过的地方自动画成地图的"地图作成机能"让初玩本系列的玩者也可以容易地操作。

在巨大沙漠的中央有著名的水上都市加依纳斯



▼宿屋是RPG中必不可少的组成部分，因冒险而身心疲惫的勇者们就来这里休息吧!

▲这里是寺院，战士们在冒险途中如果死亡的话，僧侣可以帮助他重返人间，继续旅程。

▲在商店中可以买到各种的武器和道具，迷宫中取得的不明道具也可以在这里查看。

冒险者的种族共11类

玩过“巫术”系列的人都知道，本游戏不光有职业的设定，还设定了种族的分别。选择不同的种族可以得到基础能力值各异的战士。不同的种族可以选用不同的职业，产生的效果也不同。

人类



各项能力值都很平均，没有什么特长就是他的特点了，但是选他作主人公的可能性也不小吧！

妖精族



这种种族与人类相比拥有较高的知力，对神的信仰也要坚定的多，是使用魔法类职业的种族。

矮人族一



崇尚绝对的力量，在短人族中是力量最强的一种，可以选择战士作为职业。

矮人族二



对神有极高的信仰，生命力较高，可以作为僧侣出现在队伍中。

矮人族三



由于其小巧的个头，所以敏捷度极高，选择盗贼作职业是在好不过了。

蜥蜴人



以爬虫类的姿态登场，知力相对较低，所以最好选择战士为职业吧！

龙人



是人类与龙混血产出的特异种族，拥有极强的实力，可使用喷射进行攻击。

犬人



因为拥有犬的血统，所以在速度、体力、器用等方面都拥有优势，职业选择比较容易。

精灵



身体极为小巧，但防御力却不低。由于知力很高可以选择魔法使者为职业。

猫人



类似猫的种族，速度、知力和器用方面都有过人之处，与犬人相比体力较弱。

猿人



全身都长满了长毛的亚人种，知力是极高的，一定要选择使用魔法的职业。

敌方怪兽约300种

怪兽是游戏中必不可少的成份，在本游戏中登场的各类怪兽约300种，他们以各种不同的方式对主人公们的冒险进行阻障。了解他们、消灭他们、利用他们来提高自己的实力吧！

死灵法师



亡灵的一种，拥有较高的魔力，魔防低的人要注意。

食人草



拥有多个头的食人植物，可使用胃酸腐蚀敌方。

灵战士



综合战斗能力较强的敌人，近远程攻击都擅长。

夜魔



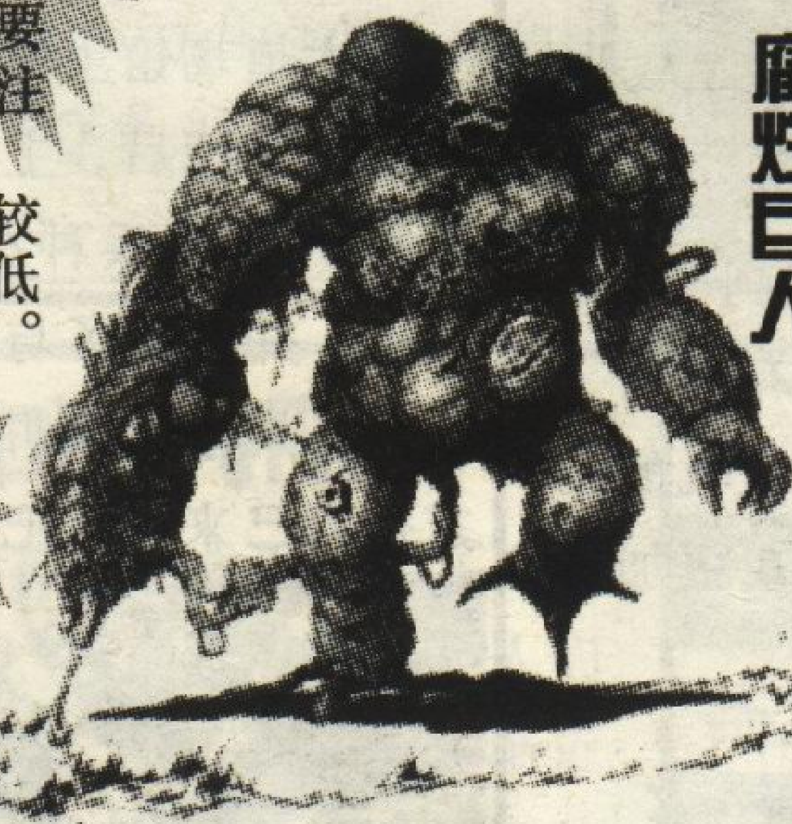
拥有较高的魔法能力，在夜间出现。

龙蝇



比普通的蝇类要大的多，身上带着毒素和难闻的臭气。

腐烂巨人



从体形就可以知道他拥有极强的力量，生命力也很强。幸好魔法防御力较低。

恶魔



象征着罪恶的恶魔一向被认为是神的敌人。

魔战将



他的攻击力令人生畏，防御力和魔防也较高，是一种很难缠的敌人。

鹰狼

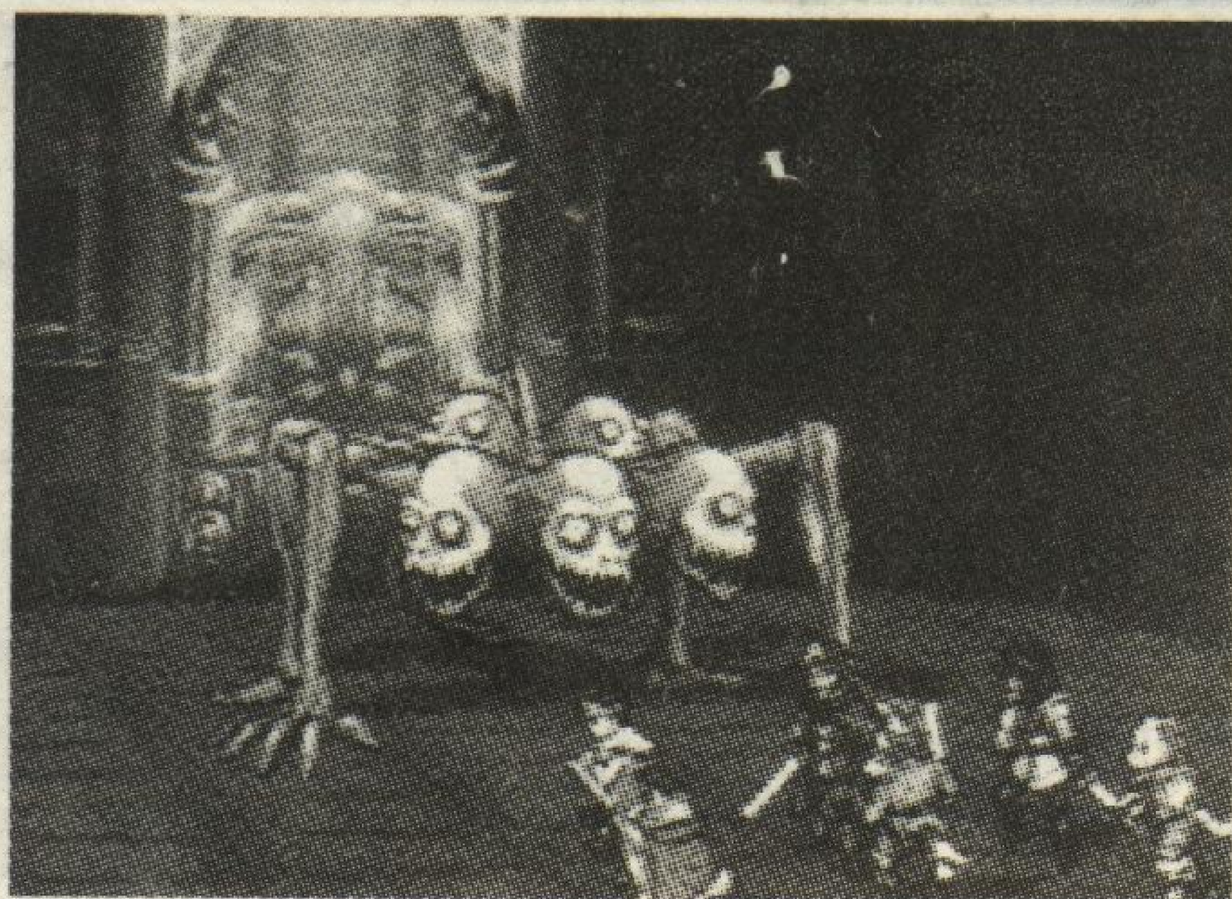


有鹰的翼、狼的头、蛇的尾的怪兽，如果在等级低时遇到它，就自求多福吧！

绿龙



龙族向来是怪兽中最强的，攻击力、防御力、生命力和知力都是绝对突出的。



幻想水浒传Ⅱ

PS NEW

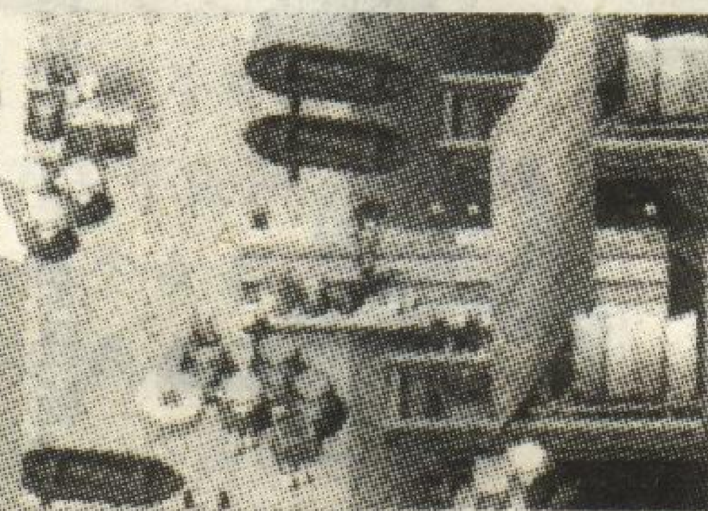
厂商:KONAMI
类型:RPG
媒体:CD-ROM
发售日:1998年预定

责编/E·T

拥有108名同伴新的故事

因情节丰富、同伴众多、战斗画面多彩而获得玩家广泛好评的"幻想水浒传"续篇登场了。

在前作的三年后，拥有较强武力的都市同盟休斯顿与哈依兰多王国展开了战争，主人公则是被上天所选中的人，他要领导同伴108人，为在战乱中拯救世界而展开旅行。登场的同伴都是极富魅力的个性派，他们会在冒险中与主人公一起奋战。还有前作的纹章系统依然保留，与新的同伴展开新的冒险，体会其中的乐趣吗!



▲「幻想水浒传Ⅱ」中有交易和存钱的系统。



▲在冒险的途中不要忘记建筑物打探情报。

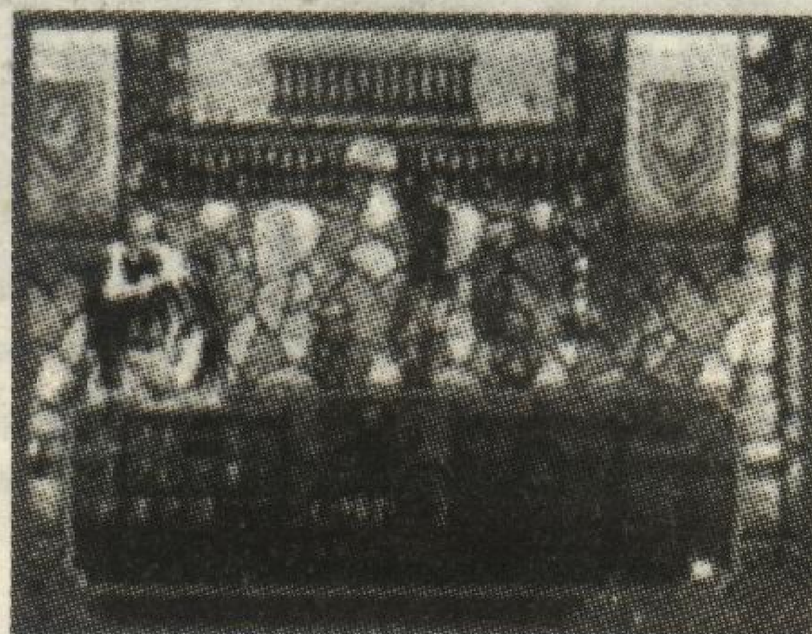
只有在战斗中才能提升能力值

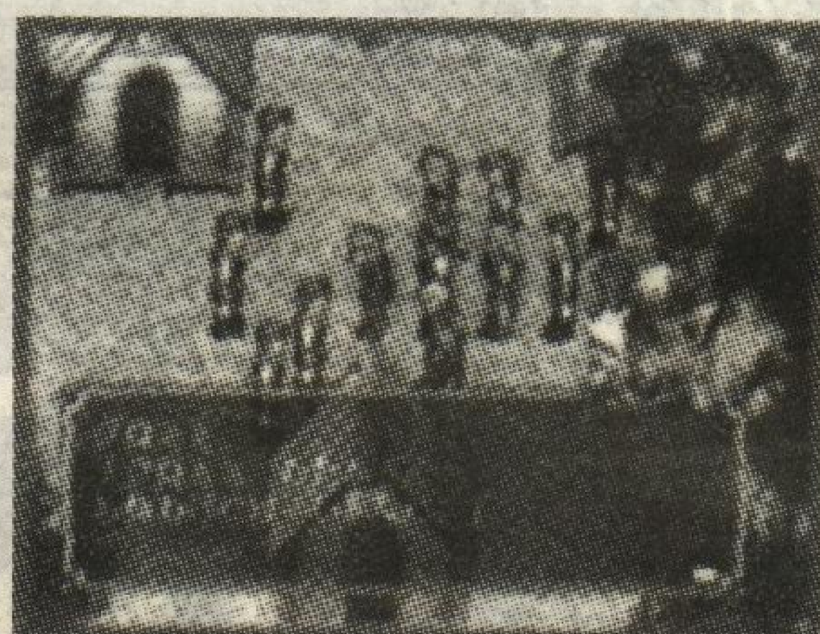


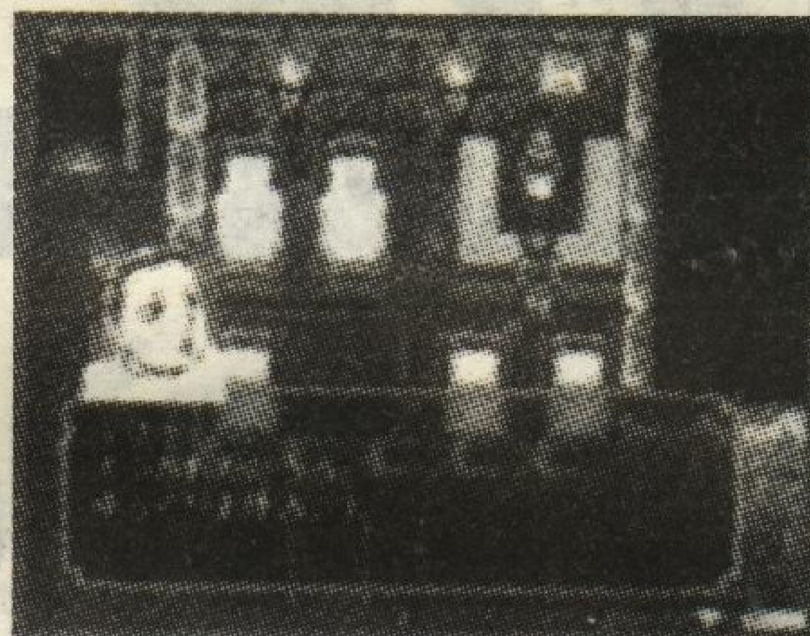
▲使用POLYGON制作的3D的战斗画面其表现力值得期待。

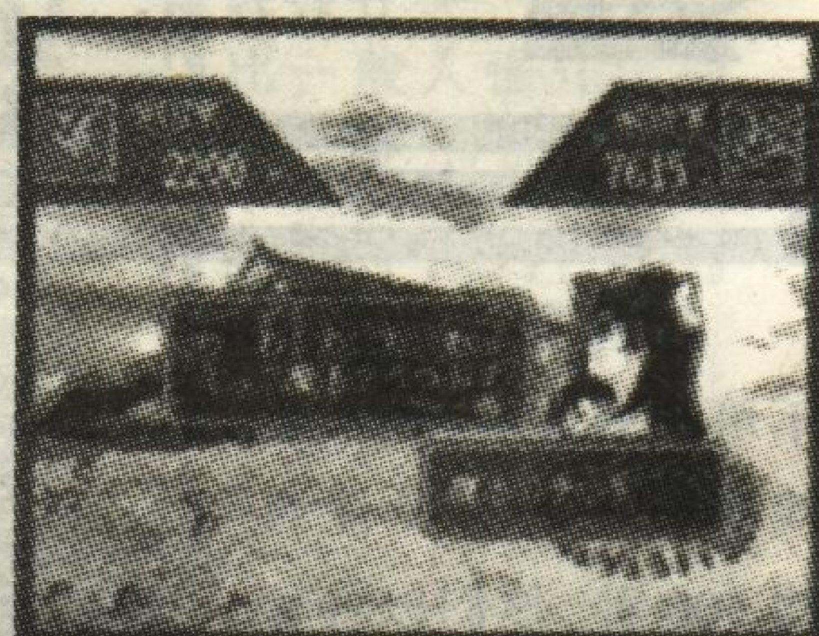


▲在这如画的风景中主人公遥望着远山，等待着接受冒险的考验。



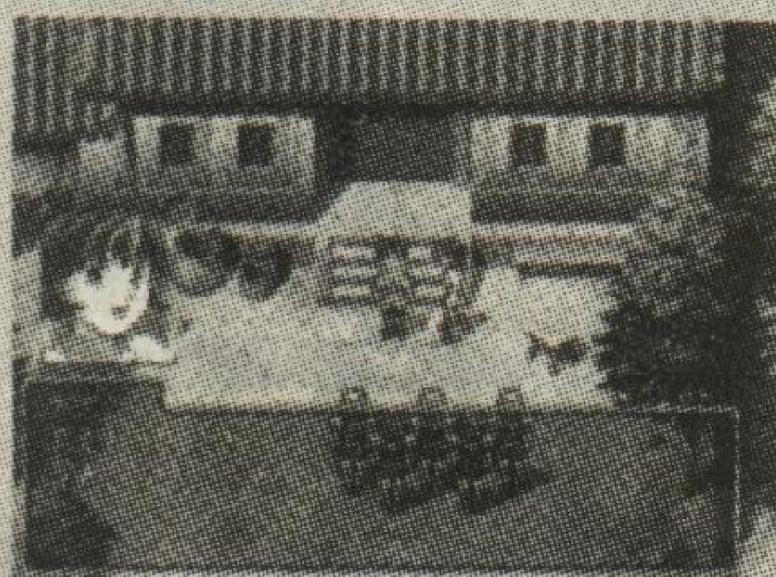






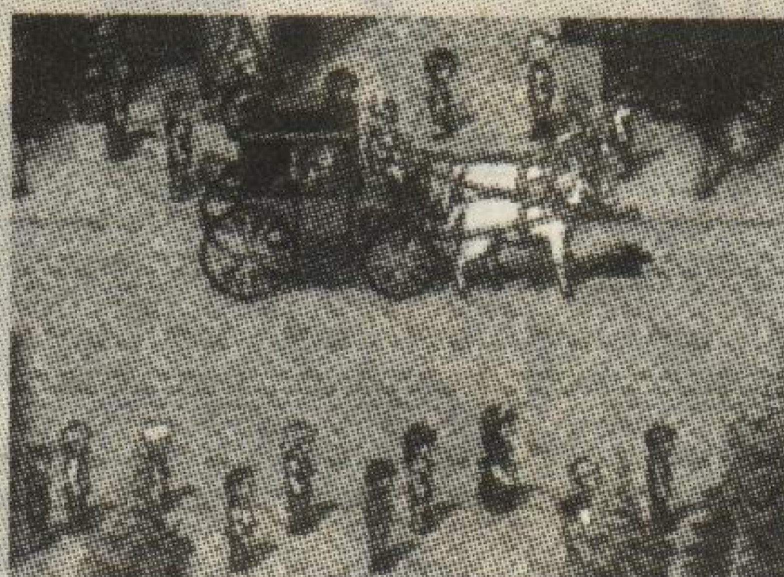
雄壮的战争物语

故事的背景是在有5个都市的骑士团组成的休斯顿军事都市同盟与武力优秀的哈依兰多王国之间因边境纠纷而产生战火的环境下。在这战火燃烧的年代中，主人公与他的伙伴们成为天降的108星，活跃在两大势力之间。如果算上这两大势力的重要人物，登场角色达到140人以上，而他们又都有着自己的故事，这些故事有机的联系在一起，使得游戏更加引人入胜。



▲由登场的角色与主人公一起演出壮大的史诗。

登场人物140人以上



带着稚气的主人公

主人公是哈依兰多王国奇罗街上武术道场馆主戈卡古的养子。在戈卡古养父死后，主人公就成为了王国直属的新型兵种少年兵部队的一名兵士，并参加了与休斯顿同盟之间的战斗。具体应该叫他什么名字就由玩家你自己来决定吧!

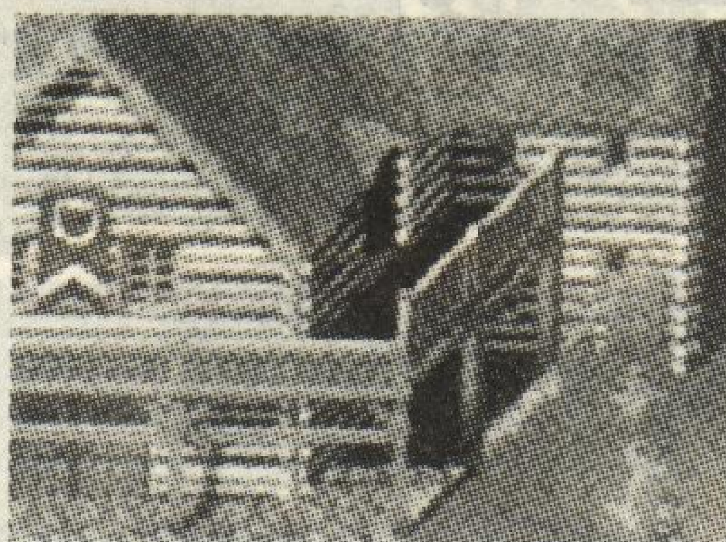


▲向敌人发动强力一击!主人公双手所持的拐全力挥动击向敌方。



故事是从战争结束开始的

在故事的最初，主人公与同年龄的少年乔依在少年兵部队中相逢并成为了朋友。两大势力之间的战争已显得疲惫，所以缔结了休战协定，所以主人公只得回到了有他姐姐娜娜美等待的故乡。但是在和平的背后仿佛有些什么古怪的东西，主人公再次卷入了历史纷争的旋涡。



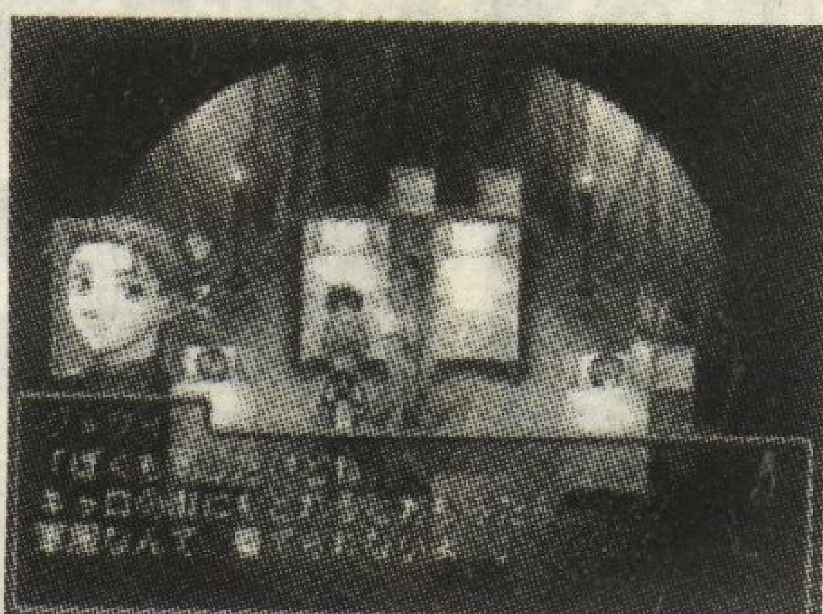
▲在哈依兰多军的建筑物中正在举行着军事回忆，会得出和平的决意吗？这样的和平又能维持多长的时间呢？

下定决心！



▲主人公站在崖顶望着下边的瀑布，突然想到了战争结束的原因，也因此决定踏上冒险的旅程。

暂时的和平···



▲乔依决定与主人公一起去他的故乡与主人公的姐姐娜娜美相见时，他未来的命运也就决定了。

年幼的乔依



地方豪族阿特利多加的长男，因为向往自由的生活，放弃了家中的优越条件，毅然参加了少年兵部队并与主人公在部队中结识了。



和主人公一样，被道场场主戈卡古收养，在这个世界是她是主人公唯一的亲人。她的好奇心很强，人很聪明，手持三截棍，拥有强大的武力。

主人公的姐姐娜娜美

极富迫力的战斗画面

由不同的角色组成的队伍可使出各种各样的联合攻击，这是战斗中的一大乐趣。除了普通攻击和联合攻击的方式外，还有单体魔法和合体魔法的攻击方式。许多特殊攻击都是由“纹章”所产生的，角色的体内隐藏着纹章之力，并借助这种力量使用出强力的攻击魔法、合体魔法和召唤魔法。

魔法纹章的攻击！



▲拥有炎之纹章的同伴使出火系的暴烈魔法。

炎之旋涡！





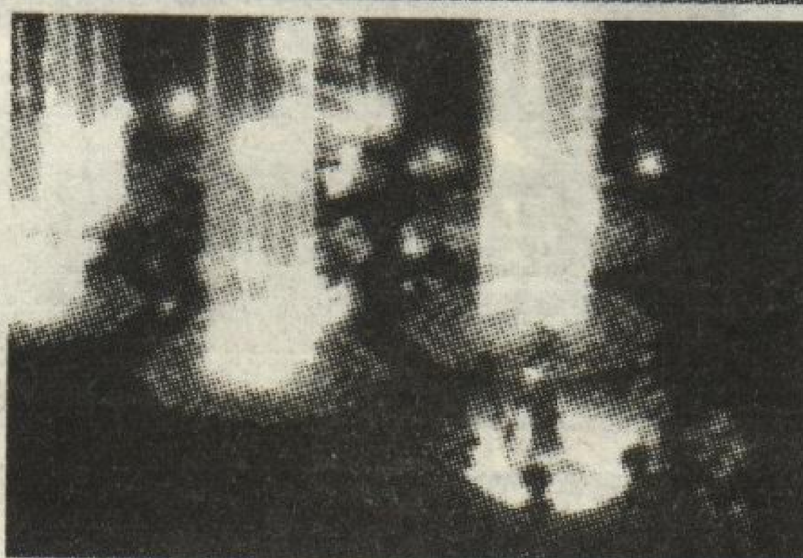
▲►拥有“召唤魔法”或“合体魔法”纹章的人可给敌方造成极大伤害。

强力的召唤魔法！

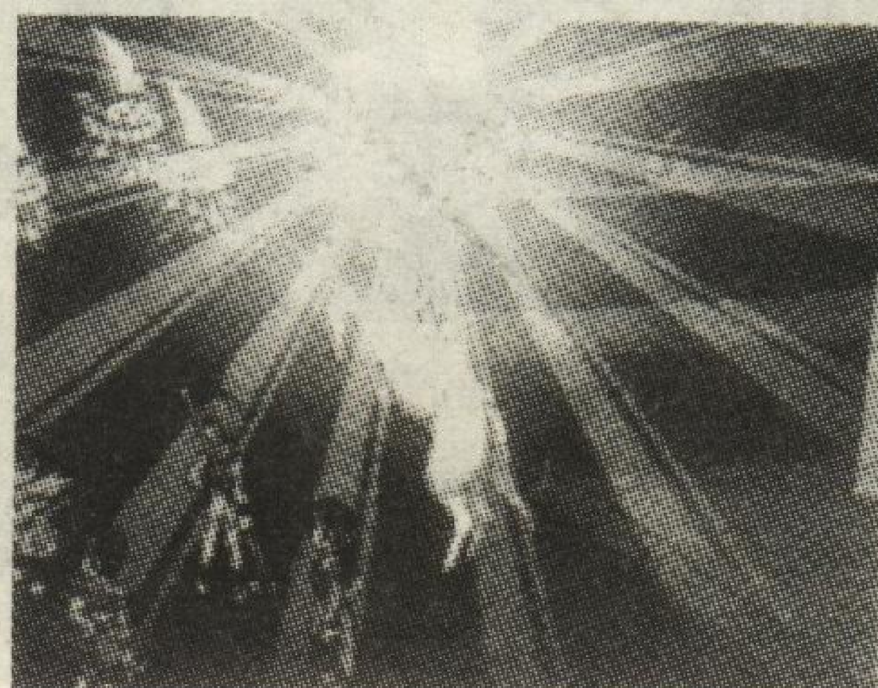
威力极大的合体攻击

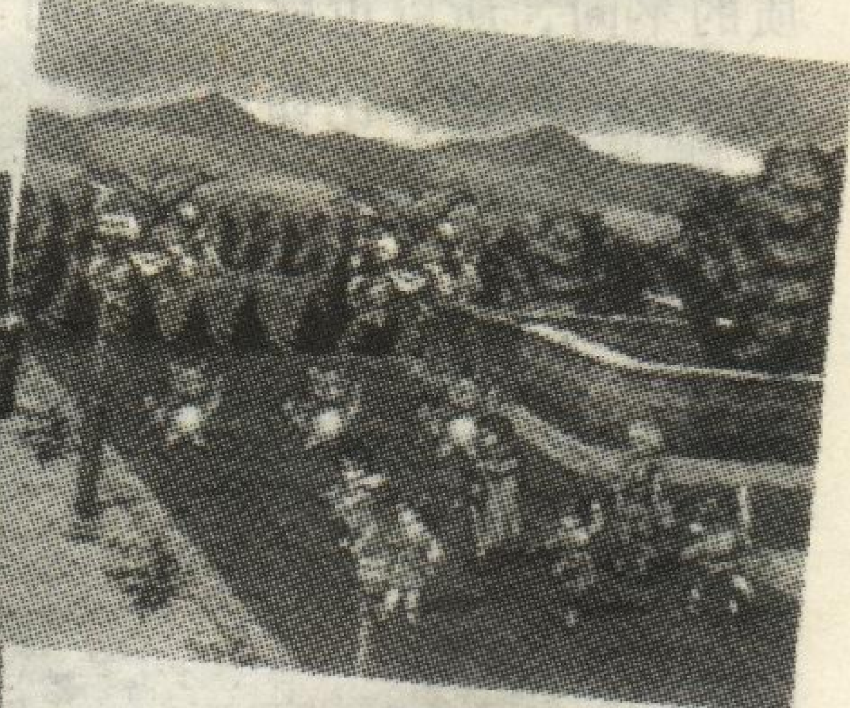


◄▲由不同的同伴合作可以施展出各异的“合体攻击”，所以选择同伴就变得非常重要。你要使用怎样的组合呢？



▼拥有强大攻击力的巨型怪兽登场，伙伴们要小心啦！





▲在108星中选出5位作为仲间实在是一个难题呀！



陆行鸟 不思议的迷宫 2



责编/E·T

厂商:SQUARE
类型:RPG
媒体:CD-ROM
发售日:1998年12月下旬



以大脚鸟为主角的迷宫RPG第弹登场!



在SQUARE的游戏中有一位人气度极高的角色——幻兽大脚鸟。它可以作为被主人公们饲养的乘坐工具,也曾出现在召唤魔法中,以其强健的脚力发动攻击。

在“最终幻想”系列中极为活跃的大脚鸟担任了主角的游戏再度登场,本作对前作系统基本继承了下来,但有了同伴角色的设置,也就是我们熟悉的飞天猪莫古。从整个游戏来看本作可以视为前一代作品的升级加强版。让我们来看一看大脚鸟在新的冒险舞台演出的这出新的冒险剧吧!

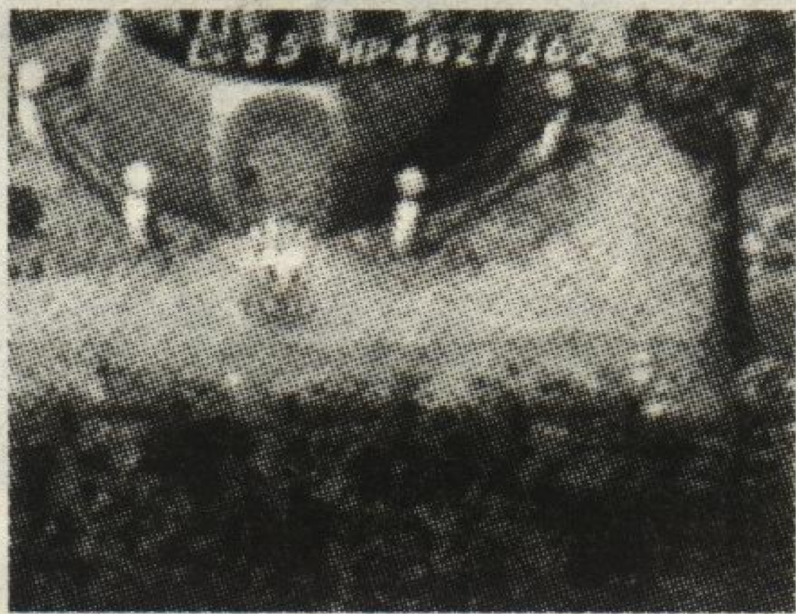






新的舞台是江口村附近的众多迷宫

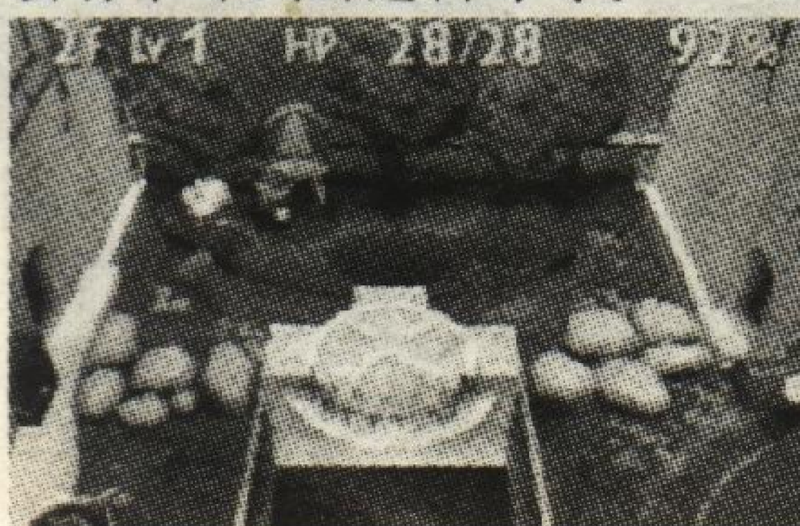
与莫古一同旅行的大脚鸟CHOCOBO穿过森林来到了临海的江口村,并在此暂时居住下来。顾名思议,江口村就是一条河道临近入海口处的一个村落,这里依山傍海,周围还有一望无尽的森林,可以说是风光明媚。又有谁能想到在这么美的地方竟隐藏着众多的遗迹和洞窟等可供冒险的舞台。这次的冒险就是从这个村落开始的,大脚鸟将探索周围那未知的世界。





新迷宫的介绍

在许多场所中都有迷宫存在,由于场所所在的地形和地质的不同,所以也就有着不同的迷宫的存在。比如说在洞窟中就有石质的迷宫,在庭院中会有草坪式的迷宫等等。



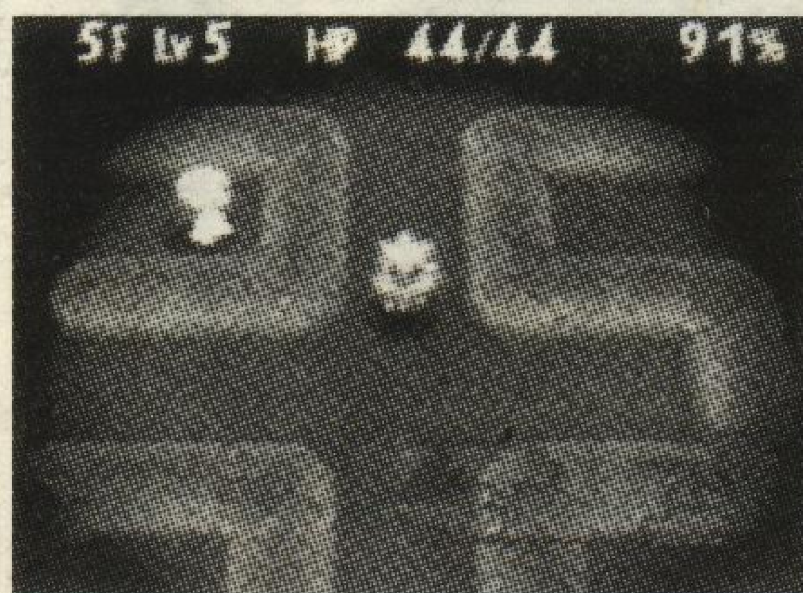
石质的迷宫



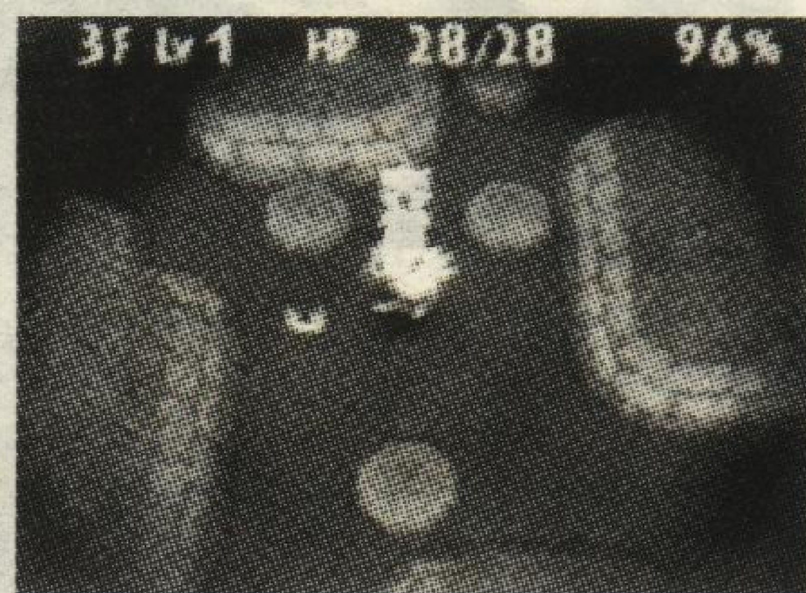
庭园风格

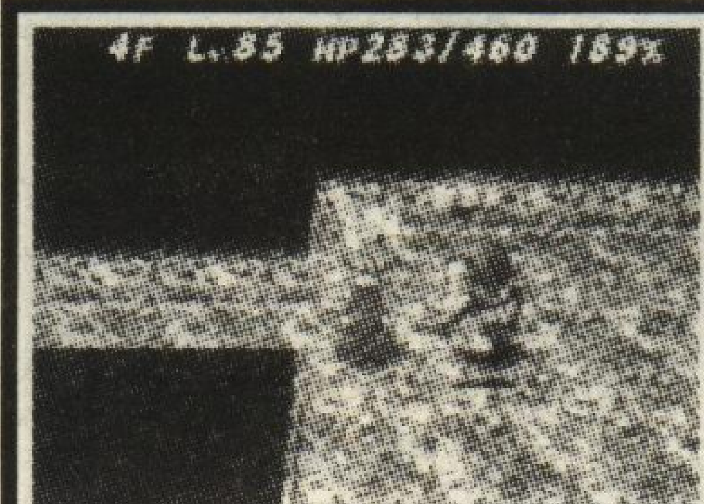
现在的迷宫真是变化多端,竟然还有假山、喷泉,种植着花草树木的庭园风格迷宫。

金属的迷宫



草坪的迷宫





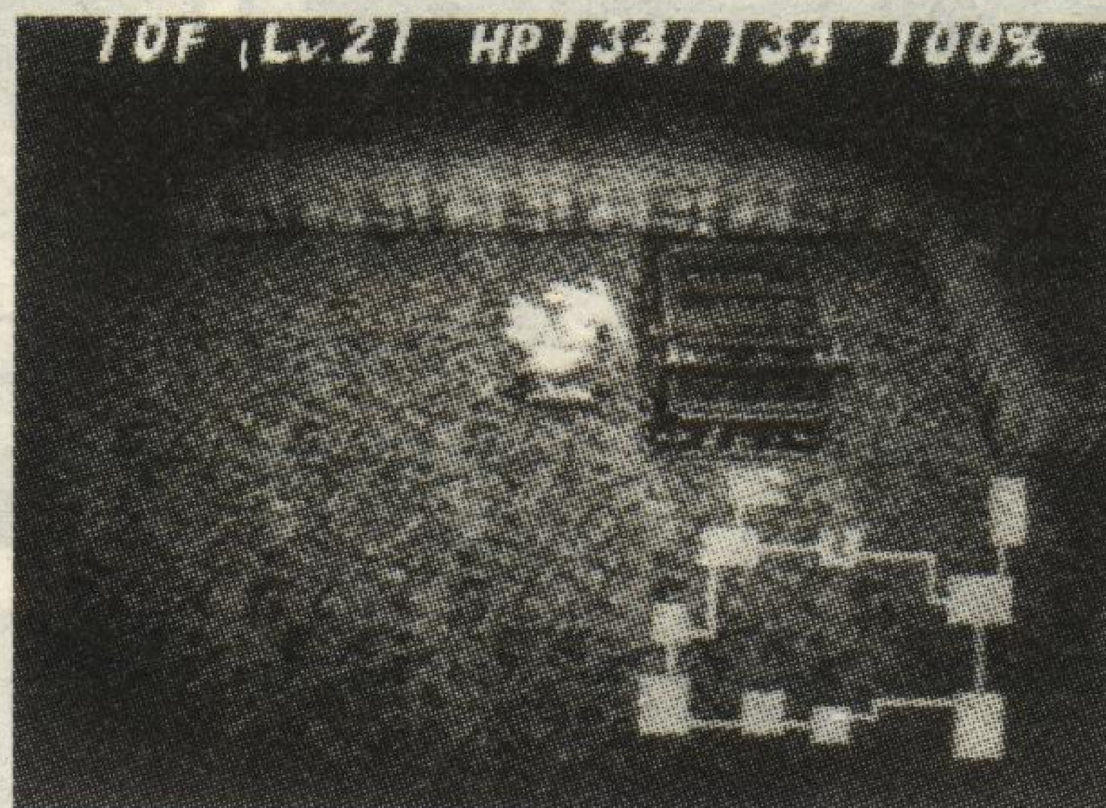
前作的迷宫



左边的图是前作的迷宫背景,它的颜色变化较少,过渡也不太自然。今作针对这些方面作了改进。

“不思议的迷宫”自动生成系统

前作中引起玩家注意的迷宫自动生成系统，今作继续保留了下来。什么是迷宫自动生成系统呢？简单地说就是谜宫是随机生成的。迷宫的地形布置、陷井机关、保箱位置等每次都是不同的。也就是说当你进入同一个迷宫的同一层时，所处的迷宫也是不同的，但每层迷宫的难度都不大，所以玩起来是会更有兴趣，而不至于有疲惫的感觉。针对这个特点，本游戏还设计了一套地图自动记录系统。用这套系统可以将走过的地方自动画成地图，使得对迷宫的认识简单化，以方便玩家的操作。



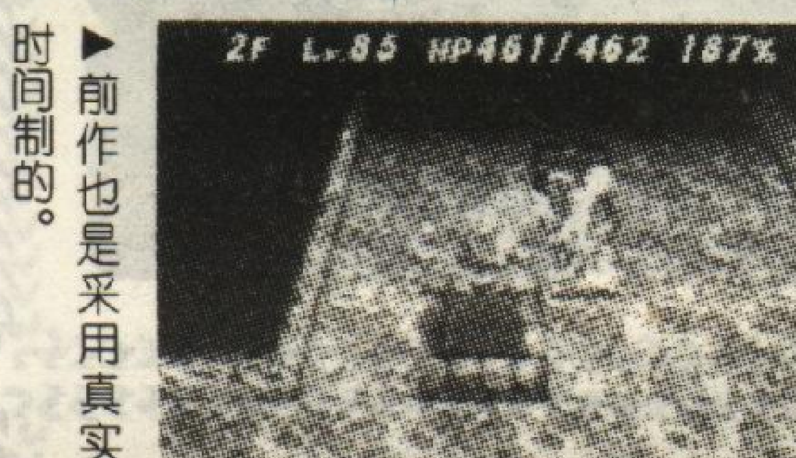


◀▲画面右下的就是由地图自动记录系统所作成的迷宫地图，同属于第十层，但迷宫却明显不一样，这就是由迷宫自动生成系统造成的。

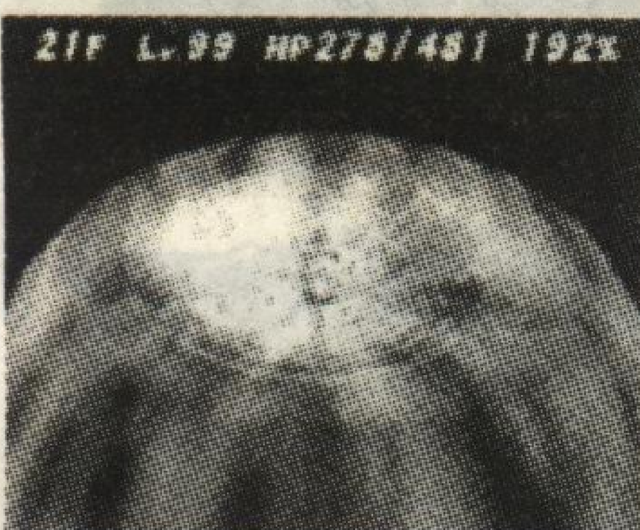
“大脚鸟2”的战斗系统简介

在迷宫中冒险必然要经历战斗，与同伴一起打倒怪物，探索未知的迷宫，这就是CHOCOBO历险的主要内容。

战斗是采用真实时间制的，所以要求操作性较强，比起一般的回合制RPG要紧张刺激的多。



▶前作也是采用真实时间制的。



◀使用利爪攻击敌人，造成致命的伤害。

基本攻击是爪攻击

以人类为主人公的RPG通常是使用剑作为武器的，而这个游戏的主人公却是大脚鸟，所以武器当然就会变为爪了。在普通的RPG中，战士们装备好剑、盾、铠等物品与敌人搏斗，但大脚鸟却无法装备这些，遇到怪物时就只好用它的脚爪向敌人踢、踢、踢……直到把敌方打倒为止，这就是大脚鸟的最基本攻击方式。

为了配合这种攻击方式，游戏的制作者为大脚鸟制作了“爪”这种武器来加强它的攻击力（爪子竟然是可以更换的装备品）。

真实时间制的战斗方式

与前作相同，在遇敌后会出现时间槽，当时间槽在累积时按攻击键即可向敌方发动进攻。时间槽没有攒满也可攻击，但攻击力会变弱，不过使用打了就跑的游击战术这样的攻击方式更为合适。

使用道具增强爪的威力



在迷宫中可以找到隐藏商店或流浪的商人。





在村中或迷宫中的商店可以买到更强的爪或把已有的爪强化。

可选距攻击的强力魔法

除了使用爪攻击外，大脚鸟还可以运用各种魔法打击敌人。在前作中共有7类魔法本作也基本保留了下来。魔法的发动是需要念颂咒文的，虽然需要的时间较长，但可远距攻击，也可攻击复数敌人，造成的伤害比起普通攻击也要大的多，所以是值得使用的。

魔法的属性变化

ファイア
利用火炎的高热烧死敌方，对冰属性敌人有特效，攻击力为对普通人的1.5倍。

⇔

ブリザド
利用低温将敌方冻结并造成伤害的魔法，对炎属性的敌人有特效。

エアロ
风的魔法，在敌人周围产生空气之刃，切裂敌方。对雷属性敌人有特效。

⇔

サンダー
雷的魔法，在敌人头上落雷是之触电，对风属性敌人有特效。

最强的召唤攻击



▲炎属性攻击，己方复活，凤凰召唤在前作中也有出现。



▲攻击后得到的金钱与经验值是普通时的2倍。



▲无属性攻击的神龙巴哈姆特，攻击力极为强力。



▲火、冰、雷、风、光、暗的六属性合体攻击，最强最后的召唤兽。

市场导游 SOL DIVIDE

PS,SS	SHT CD-ROM 使用记忆区数 1、30
	ATLUS 目前发售中

著名的 ARC 作品，移植到次世代上又追加了 RPG 的模式。

作品采用了中世纪欧洲的世界观，那是一个传奇式的剑与魔法的世界。在 ARC 上喜欢此作的朋友可以玩一玩 RPG 模式。

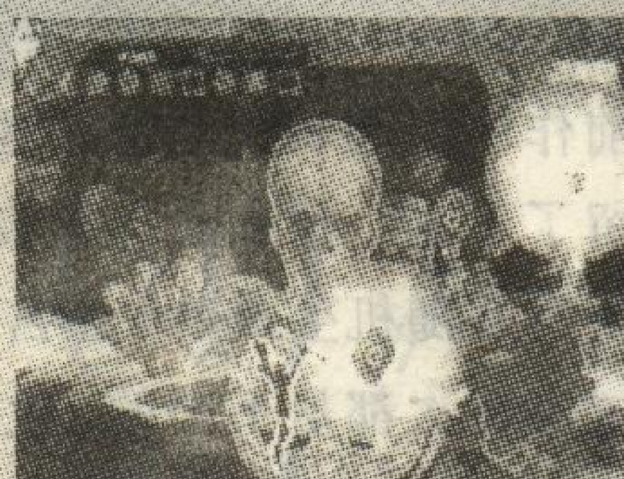




←→在对 BOSS 战后，便可以进行道路的选择。

魔法的效果

魔法一共有 11 个种类，在游戏中使用魔法是需要魔法书的，强力的魔法是 END 此 GAME 的要素之一。



连续斩的活用



作为近距离攻击，虽然十分危险，但是拥有绝大的破坏力，尤其是使用近距离攻击强的角色更为明显。

与强大的敌人战斗的勇者

攻击及魔法都很平均，适用于初心者。



魔法能力最为优秀的女性角色。



近距离的物理攻击最强，适用于近身战。



因为手感不同评分……

SS 版
游戏性:8
收藏性:7
热销程度:8
建议购买度:8

PS 版
游戏性:8
收藏性:7
热销程度:8
建议购买度:7

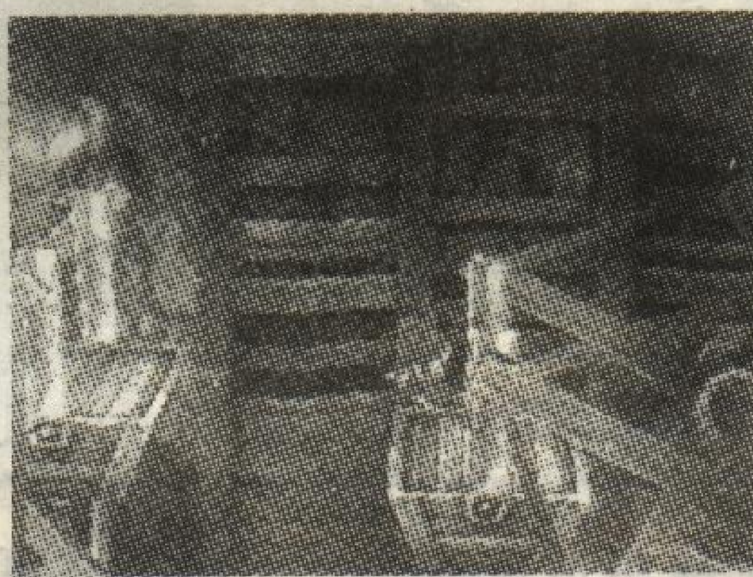
市场导游 武藏传

PS	A·RPG CD-ROM 使用记忆区数 1
	SQUARE 目前发售中 振动手柄对应

以剑侠宫本武藏为原形的优秀 A·RPG

本作是由 SQUARE 制作的优秀 A·RPG，整部作品手感非常爽快（尤其是使用振动手柄），是近期很少见的优秀 GAME 之一。对 A·RPG 有自信的朋友可以去挑战一下这款被许多人戏称为“3D 版的‘阿兰多拉’”的本作。

集结众多的乐趣



ACT 的要素在这里有明显的体现



趣味多多！乐趣多多！





极为正统的 A·RPG





经常会有些超难度的要求出现，接受挑战吧……

游戏性:9
收藏性:7
热销程度:9
建议购买度:9

DEEP FEAR

市场导游

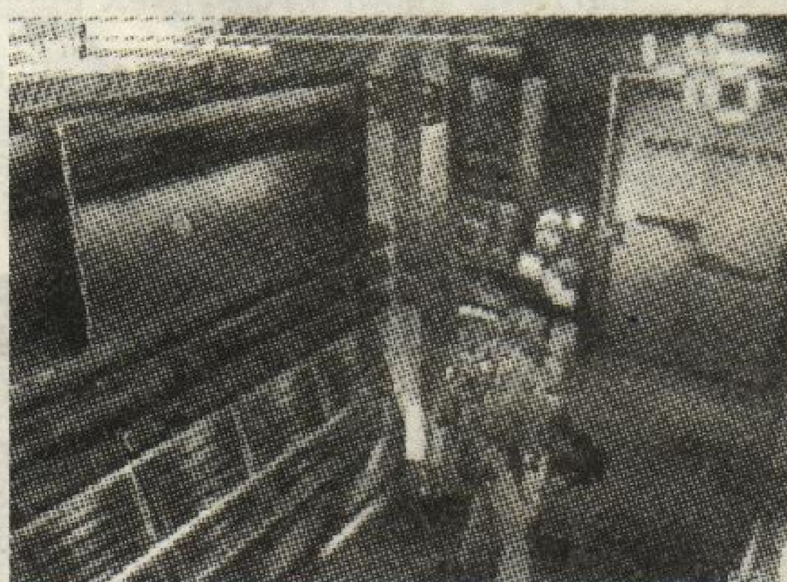
SS

AVG　CD－ROM×2　使用记忆区数 82

SEGA　目前发售中

以深海为舞台的AVG

可以说是一款极为类似于“生化危机 2”的作品，游戏给人的整体感觉都非常的紧张，这与“生化危机 2”营造出的那种恐怖感觉是有所不同的。游戏的主人公将肩负解救世界的责任。



游戏系统简介



ITEM 道具的使用及解说



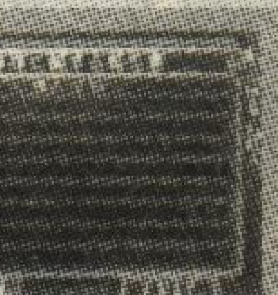
WEAPON 各种武器的装备

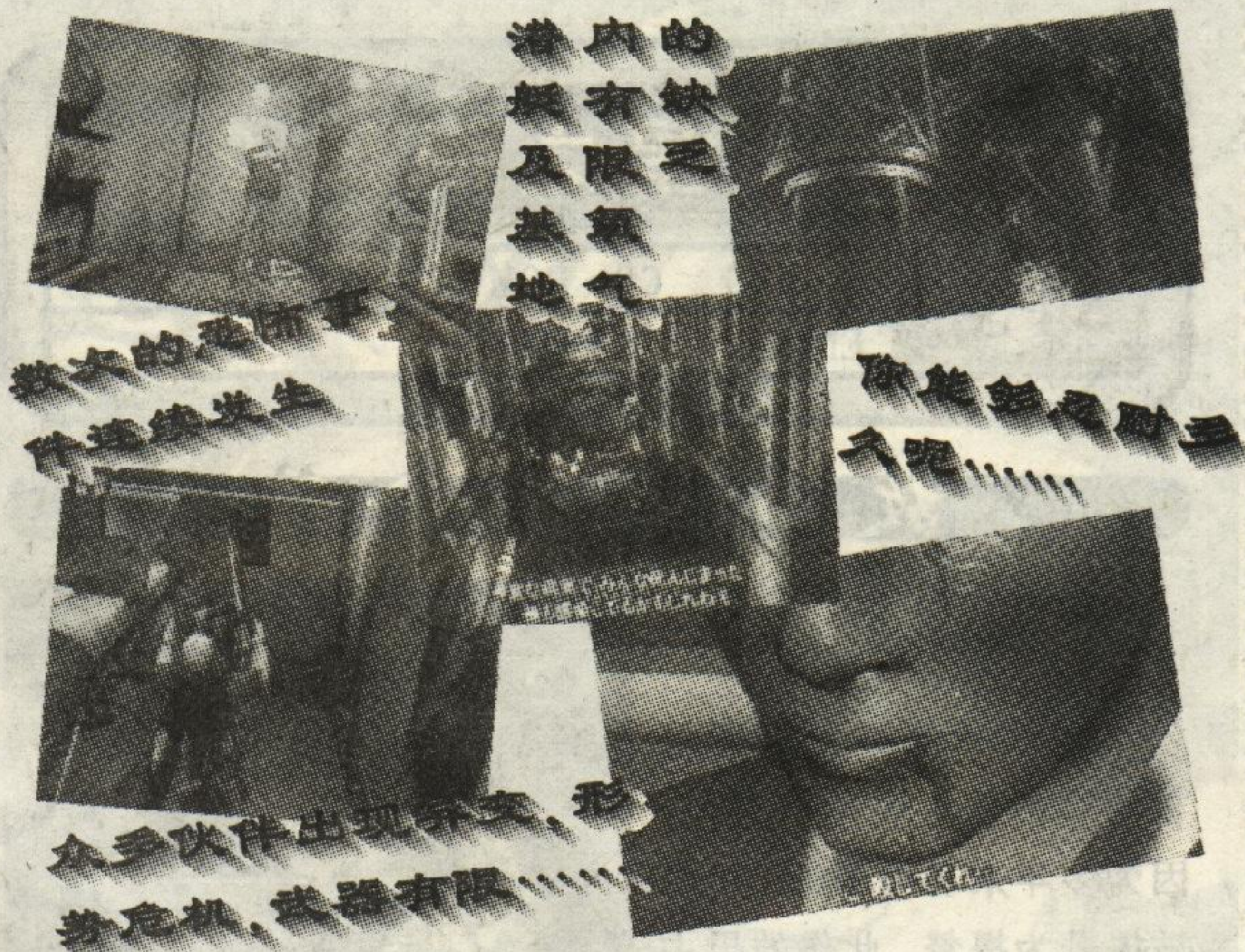
MAP 察看全部的地图

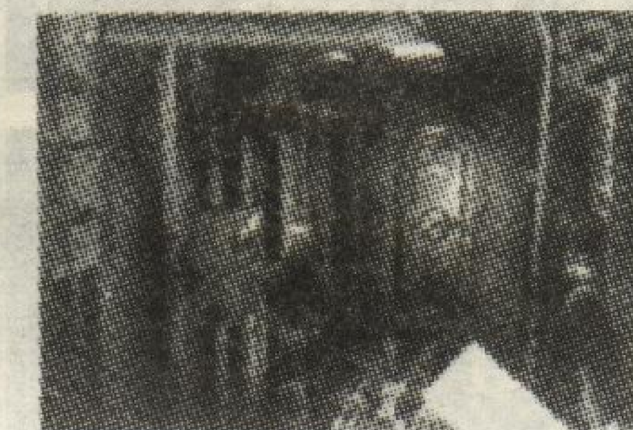


FILE 有关资料的查阅









关联生死的——AIR

游戏中大家要随时注意的不仅仅是主人公的 HP，还有残存的氧气量，一旦氧气不足就会导致角色的死亡，不过在游戏中是可以使用道具来补充的。

时间 VS. 氧气



- 游戏性:8
- 收藏性:7
- 热销程度:9
- 建议购买度:8

恶魔城 X ~月下の夜想曲~

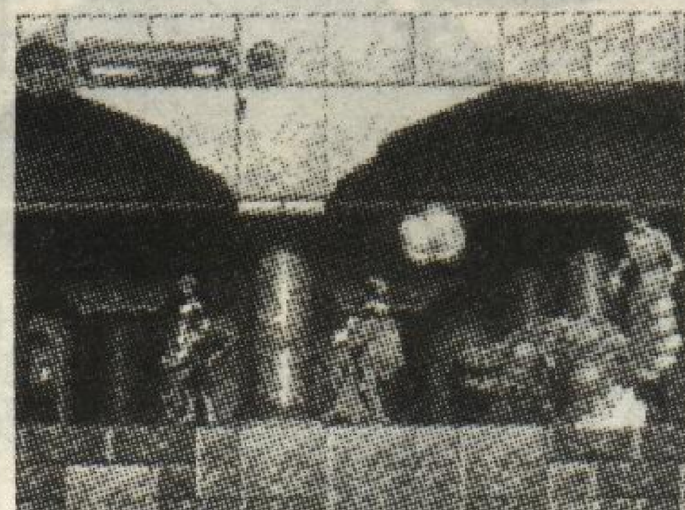
市场导游

SS

A·RPG　CD－ROM　使用记忆区数 48

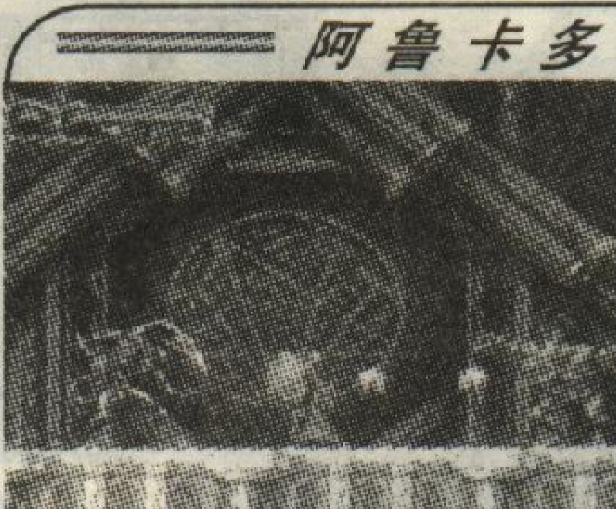
KONAMI　目前发售中

移植自 PS 的优秀作品，在一些方面有了改进，使得本作更加优秀。另外，此次可以直接选用 3 名角色，这也很吸引人。



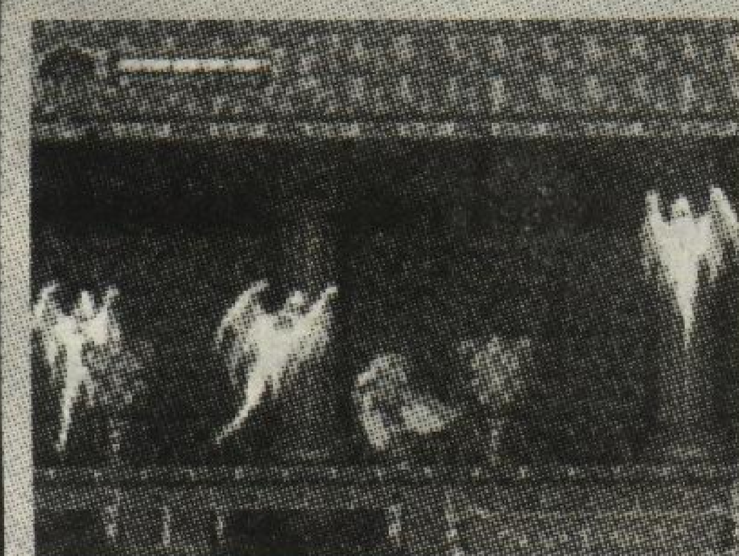
独特的视觉感受





优秀的声优配音

SS 版新加入的地点和敌人





The time has come once more for the forces of Good and Evel to engage in their ancient battle. Dracula's castle beckons for you.

游戏中可使用角色介绍

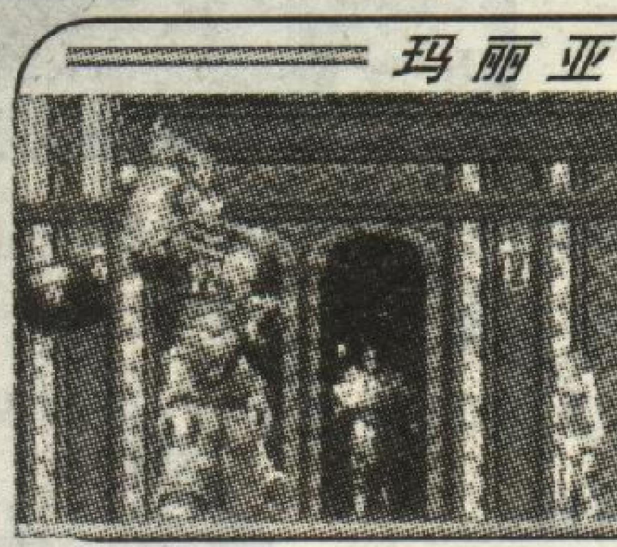
阿鲁卡多



本游戏的正统男主角，使用他进入游戏后可以体验到本作的真正乐趣之所在。

玛丽亚





作为恶魔猎人，是使用拳脚攻击的武术家，同时又是召唤士，各方面能力都很高，适用于初心者。

西蒙



使用长鞭作为武器的恶魔城正统主角，在本作中因为没有等级概念，因此只适用于上级者。

去体验一下独闯恶魔城的快感。

- 游戏性:9
- 收藏性:9
- 热销程度:9
- 建议购买度:9

畅游导 星之海洋 2

PS | A·RPG CD-ROM×2 使用记忆区数 2
ENIX 目前发售中



故事背景介绍

在传说的 20 年以后……

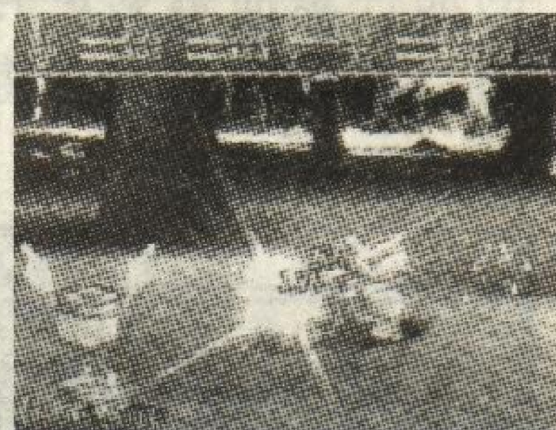




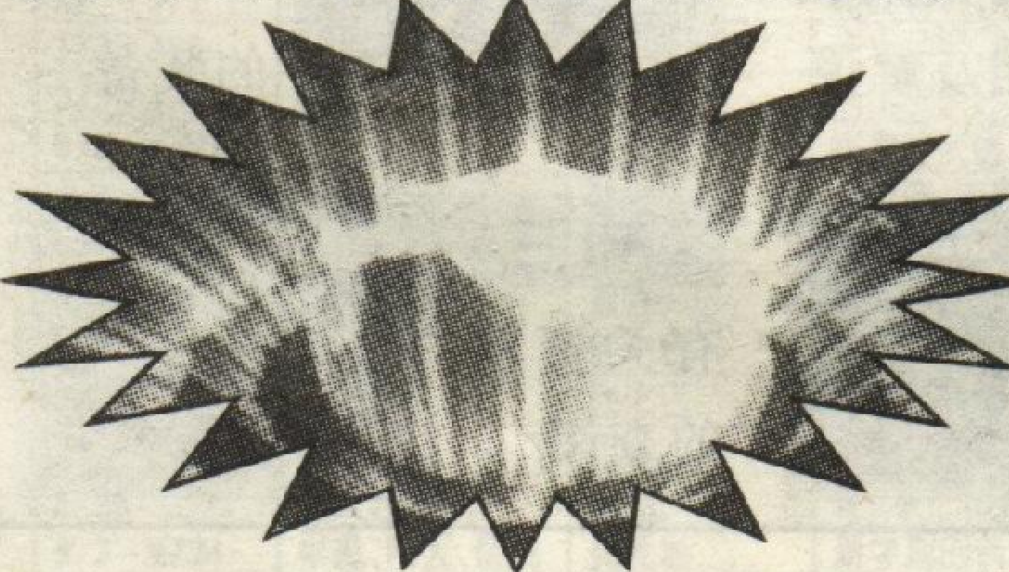
地球联邦军大佐罗尼吉斯（前作主要角色之一）因为多年来功绩不断，所以被提升为提督。此作的男主角为罗尼吉斯的儿子克罗特。19 岁的克罗特正处在青春叛逆期，经常与其父争论不休，虽然被父亲强迫进入联邦军士官学校学习，但仍然改不了活泼好动的一面。

收到新任务的罗尼吉斯带着克罗特一同前去调查新行星，就在行星调查中，克罗特不小心与行星的能量罩接触，而导致进入了未知的空间，来到了并没有被人类发现的 EXPER 行星。自此以克罗特为中心展开了崭新的冒险旅程。由于“2 代”与前作之间有内在联系因此没有玩到 1 代的玩家可以从该作中了解前作的故事概要。

作战系统简介



游戏的作战系统非常奇特，对于那些没有玩过前作的朋友一定会感到很陌生，其实游戏的作战有些地方类似于 NAMCO 的“幻想传说”系列，玩家基本上只能操纵主人公，而其它角色的行动基本上要依靠指令来进行。



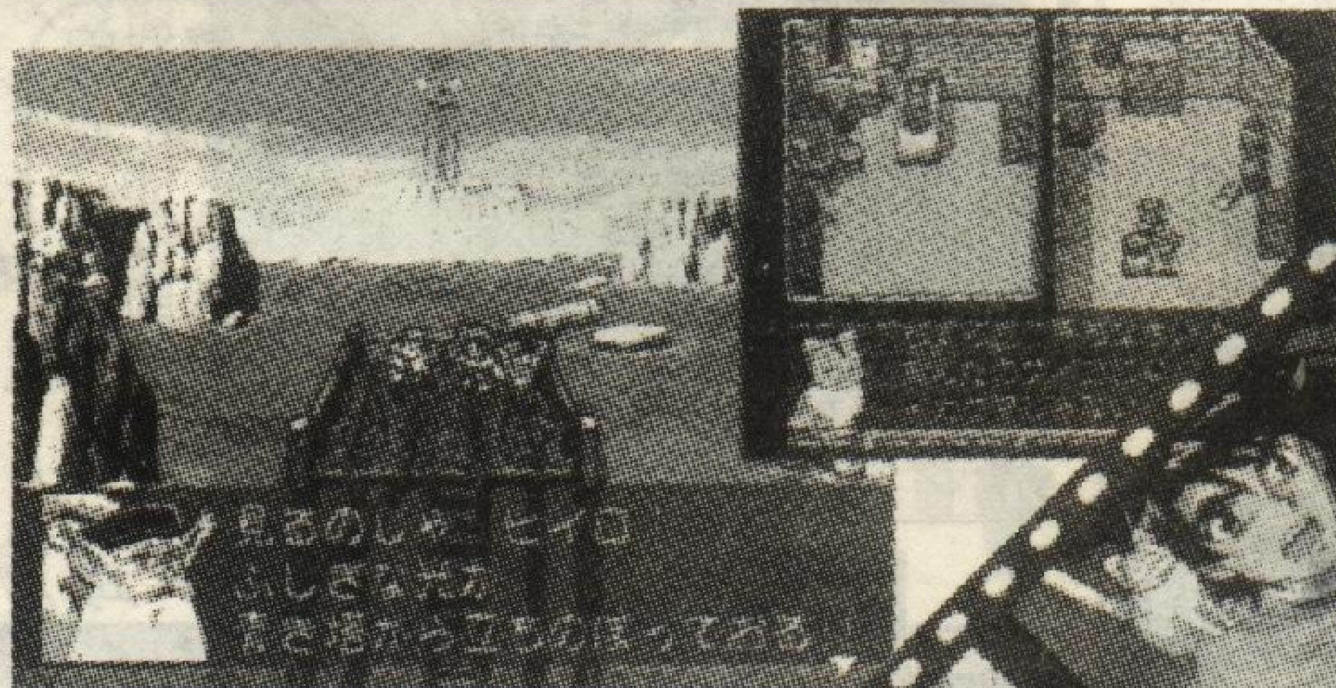
幻想的世界 冒险的舞台

游戏性:9
收藏性:9
热销程度:10
建议购买度:9

畅游导 LUNAR 2

SS | RPG CD-ROM×2 使用记忆区数 268
角川书店 目前发售中

再次登场的著名作品



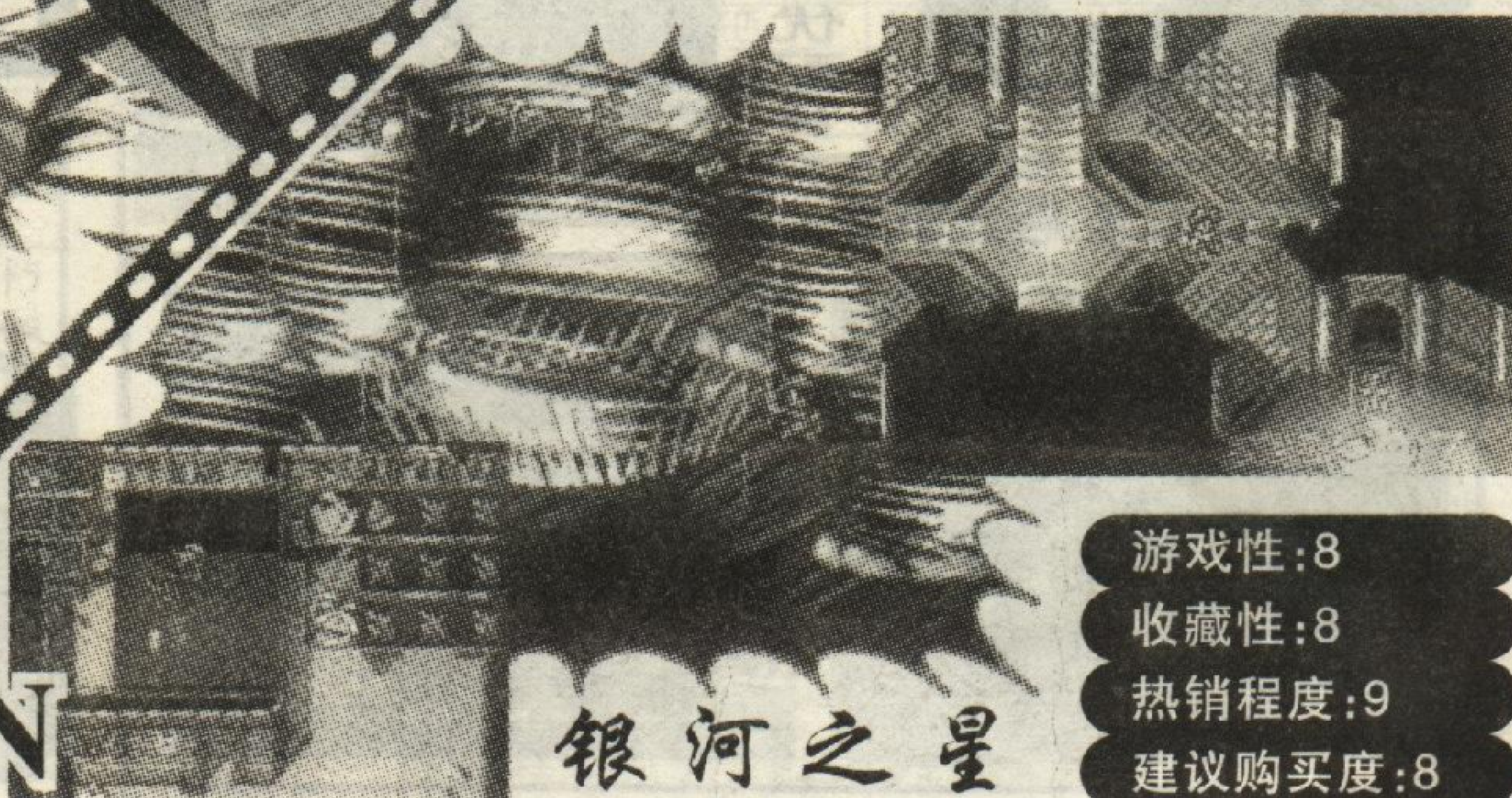


具有独特的优美的世界观的著名 RPG——“LUNAR 2”在 SS 上登场了。在不可思议的魔法世界中，主人公与迷之少女一同展开解救世界的冒险。

游戏与前作相比，在画面及音乐方面有了很大的改进，与 MD-CD 相比有了质的飞跃，是原作拥护者的朋友们让我们——TRY AGAIN

战斗系统

游戏的作战系统可以说是极为的正统，对于那些初次接触 RPG 的朋友，通过本作可以了解到在 RPG 的作战系统中最基本的要素。不过在作战时还加了移动的特点。



银河之星

游戏性:8
收藏性:8
热销程度:9
建议购买度:8

超攻略道场

完全攻略补遗——

梦幻模拟战V

——传说的终焉

LANGRISSER
THE END OF LEGEND
Ancient times, people had battle in order to survive. Their battle for an affluent Kingdom became a legend. The legend is known as ...

机种:SS　厂商:NCS　类型:SLG　媒体:CD-ROM

资料提供/雪鹰　翻译及补充/KING　责编/DRAGON

友好度变化问答表

向各女主角告白成功所需的友好度：拉姆达（后改名为玛丽安蒂尔)—124,布琳达—122,克拉蕾特—120。初期友好度为100,若在战斗中女主角被击倒而退却时,每次友好-1。

●SCENARIO-01

主角首先到达脱出地点时	
·有点担心(気づかう)	拉姆达+1
·快点(急がせる)	拉姆达-1
·提出质问(质问する)	无变化
战斗结束后,拉姆达要主角必要时可以先逃走	
那么我就这样做吧(そうさせてもらうよ)	拉姆达+1
我还未至于这么没有人性(俺はそこまで人でなしじない)	拉姆达-1

●SCENARIO-02

主角先到达脱出地点时	
·担心拉姆达(ラムダの心配をする)	拉姆达+1
·要拉姆达快点(ラムダを急かす)	拉姆达-1
·什么也不说(默っている)	无变化

●SCENARIO-03

取得西方的隐藏道具时	
·强行地拉出来(强引に引っ张る)	是(はい)三女+1,不是(いいえ)三女-1
·普通地拉出来(普通に引っ张る)	无变化
·轻轻地拉出来(そっとに引っ张る)	无变化

●SCENARIO-05

布琳达要求加入时	
·布琳达的话应该没有问题的(ぉブレンダなら大丈夫だろ)	布琳达+1
·看起来的确是这样呢(确かにそうだな)	无变化
·有能力的部下吗(有能な部下ねえ)	若布琳达在这版被击败时-1,若没有被击败-2

●SCENARIO-06

得知阿尔弗列特杀父时	
·有这件事吗?(そうなのか?)	克拉蕾特+2
·量你也没有这个胆量吧(お前にそんな度胸はないたろうな)	布琳达、克拉蕾特-1、拉姆达+1
·怎么会这样的(そんなバカな)	布琳达、克拉蕾特+1
·唔(ふ~ん)	拉姆达+2

●SCENARIO-07

决定今后的去向	
·问拉姆达(ラムダに聞いてみる)	拉姆达-1
·问布琳达(ブレンダに聞いてみる)	布琳达+2
·自己想(自分で考えてみる)	三女+1

●SCENARIO-08

拉姆达要尽快赶路	
·替阿尔弗列特担心(アルフレッドを气遣う)	布琳达+1,拉姆达-1
·责备阿尔弗列特(アルフレッドをしかる)	布琳达、拉姆达-1
·继续赶路吧(先を急ぐ)	布琳达-1,拉姆达+1
是否相信拉姆达	
·我相信啊(信じるよ)	拉姆达+3
·与树木对话实在令人难以相信(木と话すのは,信じられない)	拉姆达-2
·所指的异变是什么?(异变って,何だ?)	拉姆达+1

●SCENARIO-09

若该版中没有任何一队市民被击倒时	
三女+2	
若该版中只有一队市民被击倒时	
三女+1	
拉姆达逃走时	
不,我;不去较好(いや,俺じゃない方がいい)	无变化
明白了,我去吧(わかった,行って来る)	拉姆达+5

●SCENARIO-11

阿尔弗列特:"若能顺利得到协助就好了。"	
·是这样吧(そうたな)	克拉蕾特+2
·会这么顺利吗(そう上手くいくかな)	布琳达、拉姆达+1
·不回答(答えない)	克拉蕾特-2

●SCENARIO-12

要对克拉蕾特说出真相吗	
·说(话す)	克拉蕾特+4
·不说(话せない)	无变化

●SCENARIO-13

布琳达:"没问题,知道自己实力而交托给适当的人,是和依赖别人不同的。相信你也会接受吗?"	
·就交给我办吧(俺に任せておけ)	克拉蕾特+2,布琳达+1
·为了你的理想(君の理想のためた)	布琳达+2
·始终还是我最厉害(何しろ俺は凄いからな)	拉姆达+1

●SCENARIO-14

·克拉蕾特成功说得埃里克时(4回合内)	克拉蕾特+2
·克拉蕾特向埃里克进行攻击时	克拉蕾特-4
·埃里克向克拉蕾特攻击时	克拉蕾特-2
·埃里克被击倒时	克拉蕾特-4

●SCENARIO-15

众人谈论布琳达时	
·我觉得她是个好人(いい人だと思う)	布琳达+2,克拉蕾特+1
·我觉得很可疑(怪しいと思う)	拉姆达+1,克拉蕾特-1
·看起来不像是个好人(いい人には見えない)	克拉蕾特-1,布琳达-2

●SCENARIO－16

派谁绕到后方救人质	
・拉姆达	拉姆达＋2
・阿尔弗列特	无变化
・布琳达	布琳达＋2
・克拉蕾特	克拉蕾特＋2

●SCENARIO－19

让克拉蕾特攻击古洛布	克拉蕾特＋2

●SCENARIO－20

输送部队任何一队没有被击败时	三女＋2
输送部队的佣兵也无一人被击败时	克拉蕾特＋2

●SCENARIO－21

与欧米加对话后，得知自己曾追捕过拉姆达兄妹	
・对不起(すまない)	无变化
・我去阻止欧米加(俺がオメガを止めていたら)	拉姆达＋3
・已经忘了(もう忘れよう)	拉姆达－2

●SCENARIO－22

让克拉蕾特攻击古洛布	
"复仇之印"的接受	
・交给拉姆达	拉姆达－2
・交给布琳达	布琳达－2
・交给克拉蕾特	克拉蕾特－2
・从拉姆达处取得	拉姆达＋1
・从布琳达处取得	布琳达＋1
・从克拉蕾特处取得	克拉蕾特＋1

●SCENARIO－23

让克拉蕾特攻击基尔莫亚	克拉蕾特＋1

●SCENARIO－24

第7回合，如何安慰阿尔弗列特	
・对手是那个家伙所以无须担心(奴が相手なら大丈夫)	拉姆达＋2
・因为对手是高鲁多利(相手がゴルドリーだけに)	布琳达＋2
・绝对不允许那个家伙(奴だけは许ないからな)	克拉蕾特＋2

要点

告白事件在第.36话

主角西格马与喜欢的女角告白的事件发生在36话的前剧，但实际上因为友好度是告白成功的基础，所以在此之前便可以进行判断的。其方法是在30话的前剧之前进行一次SAVE，然后于30话前剧选择同行者时，根据女角被选中时的回答来判断友好度的高低。如果这时理想中的对象反应较冷淡，便尽量在之后的事件中提高对方的好感度。

隐藏道具一览表

●SCENARIO－01

按下入口附近的三角形箱子以及出口附近四角形箱子(只有飞兵能够执行)，便可打开T形箱子取得道具

●SCENARIO－02

中央河流上的石块	
・助けてもらう	金50P
・自分の力で何とかする	AT＋1
・无神する	无变化

●SCENARIO－03

西方三棵树中央	
强引に引っ张る	はい，三女＋1；いいえ，三女－1，获得道具メギンギョルズ

●SCENAARIO－26前剧

"もっとも大军できる所じゃないから…"	
・看见了什么呢？(何か见えるのか？)	无变化
・太晚了回去吧(迟いから戻れ)	布琳达－2
・听听村子的事(村のことを闻く)	布琳达＋2

●SCENAARIO－26前剧

"心配かけたな，だが…"	
・我会保护布琳达(ブレンダを守りたくて)	布琳达＋4
・我是不死之身(俺は不死身だ)	无变化
・我想不会死(本当に死ぬかと思た)	布琳达－2

●SCENAARIO－26前剧

・女主角被大炎击破败阵的场合	被击破的女角－2

●SCENAARIO－28

・兰方特与菲拉基亚战斗的场合	玛丽安蒂尔、布琳达、克拉莉特＋1
・兰方特被击破的场合	玛莉安蒂尔、布琳达、克拉莉特－1

●SCENAARIO－29

"父さん…母さん…"	
・振作点，丽丽！(しっかりしろ，マリー！)	无变化
・一会要见到双亲的！(绝对に两亲に会わせてやる！)	玛丽安蒂尔＋2
・现在应该战斗！(今は战うんだ！)	玛丽安蒂尔－2

●SCENAARIO－29

・HYPER化的欧米加(オメガ)与主角战斗	玛丽安蒂尔、布琳达、克拉莉特＋1
・布琳达向雷因法路斯攻击的场合	布琳达＋2
・雷因法路斯向布琳达攻击的场合	布琳达＋1
・过版时马库雷生存的场合	玛丽安蒂尔＋1

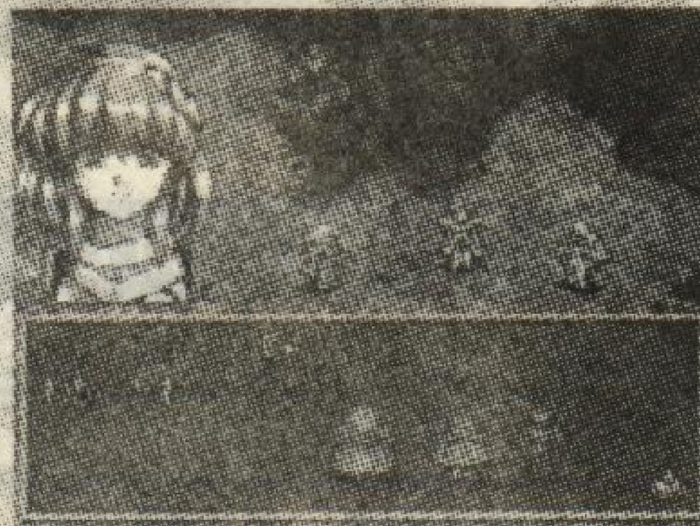
●SCENAARIO－31

・布琳达向埃赞尔攻击的场合	布琳达＋2
埃赞尔向布琳达攻击的场合	布琳达＋1

●SCENAARIO－32

・布琳达与雷因法路斯接近25格以内	布琳达＋2

以后就去面对第三十六关的最终考验吧！





●SCENARIO－04

战斗刚开始时威拉所处的房间内右上角，习得魔法攻击1。

●SCENARIO－05

地图右下小树	
・全部食べる	MP＋3
・半分だけ食べる	MP＋2，圣耐性＋2
・一口だけ食べる	圣耐性＋2，暗耐性＋2

●SCENARIO－06

起始地点左上，堡垒东面的小坑中	
・はい	无变化
・いいえ	佣兵数＋1

●SCENARIO－07

洞窟中鸟形岩石,获得魔法回复 1 或者吸取 MP。
左侧发光物体,获得金 500P

●SCENARIO－09

地图东侧,两个并排的房屋中央通道的两侧(只有飞兵可以取得)
左侧——大地之铠;右侧——炎之玉;里侧——恶魔之斧。三者只可取其一

●SCENARIO－10

地图右上角石空	
紫色的药	取得特技解毒能力
灰色的药	取得特技石化

●SCENARIO－11

起始地点不远处斜面上的花	
朝露を饮む	MP＋2
地图中央金色的鸟状物体	
七色羽	魔法耐性＋2
白色羽	获得道具天使之羽

●SCENARIO－12

起始地点右下,悬崖边的花	
赤い花	习得传送魔法
青い花	习得特技再生
地图中央桥上的鸟窝,选择“ここで何もしない”,到 SCENARIO－20 结束后追加佣兵雪龙。	

●SCENARIO－13

地图左上,水面月亮反射到湖面有突出物的场所,获得道具天女的羽衣。

●SCENARIO－14

地图上方,船头金色的地板,习得特技解毒。

●SCENARIO－15

地图下段,城南侧水上浮动的黑色木板,依次选择“呼びかける”→“战う”,获得佣兵幽灵。

●SCENARIO－16

起始位置左上,小岛上的石板,得知堡垒中石板的次序
堡垒中依次按左、右两石板,获得道具“ハデイング”。

●SCENARIO－17

地图下段,堡垒前突出的三棵树,右和中央两个地方移动,取得红色和兰色果实。
地坑左侧的树木,依次将红色、兰色果实塞人,获得特技回复。

●SCENARIO－20

右上河中的红莲,获得道具“エクスカリバー”。

●SCENARIO－23

地图最右上角的岩石,获得道具“ブラッディランス”。

有关隐藏道具的获得,到截稿时为止只实验到第 23 关,以后其它关的隐藏道具及获得方法我们会在秘技的栏目中向大家透露。另外,如果在 1～23 关中有什么我们没有发现的隐藏道具,欢迎来信告知。

装备特殊宝物所能召唤的召唤兽

首先要得到宝物

在宝物中有一些是可以在装备后令角色能够使用召唤魔法的,但得到这些宝物是需要满足一些条件的,请见右表参考,这些宝物一般场合都必须从与特定的敌人作战或特殊事件中取得,但其实是可以用“超级商店”秘技从隐藏商店中直接购入的。之后对应其条件装备上便可以用召唤魔法了。召唤兽详细数值请见下表。

召唤兽	召唤必要道具	条件
セラフィム	天使の羽根または天女の羽衣	召唤魔法 1～3 使
トール	ミョッルニル&メギンギョルズ	召唤魔法 1～3 使
ビルダー	鉄アレイまたはワセリン	召唤魔法 1～3 使
ベールゼブブ	灼热の杖	召唤魔法 4～6 使
ホーリードラゴン	龙王の杖&龙王の冠	召唤魔法 1～6 使
混沌の王	暗の法衣&血の盟约	召唤魔法 4～6 使
光の女神	女神のトレス&ホーリーリング	召唤魔法 1～3 使

要点 活用召唤兽的能力来进行有效率的作战

在宝物召唤兽中的“ベールゼブブ”及“光之女神”等,是可以使用转移魔法的。利用这些可以同时进行移动和魔法攻击而产生强力的组合攻势,但也要注意不能无谋地去使用转移魔法跑到一堆敌人中间而造成败北。

召唤兽	属性	AT	DF	MP	知力	MV	火耐性	冷耐性	地耐性	风耐性	雷耐性	圣耐性	暗耐性	特耐性
セラフィム	飞兵	24	21	50	80	15	120	120	0	90	120	－99	0	120
	覚える魔法&スキル:解毒能力/ヒーリング,メテオ/プロテクション 2/ヒール 1/アゲイン													
トール	步兵	32	24	15	45	12	50	90	90	90	－99	90	90	90
	覚える魔法&スキル:サンダー/サンダーストーム													
ビルダー	步兵	33	28	12	10	11	80	80	80	80	80	80	70	80
	覚える魔法&スキル:ブラスト/ヒール 1/デクライン													
ベールゼブブ	魔族	28	22	40	65	11	95	95	95	95	95	70	0	95
	覚える魔法&スキル:解毒能力,アースクエイク/メテオ/アタック 2/テレポート													
ホーリードラゴン	龙	31	25	25	52	10	100	100	0	100	100	－99	0	100
	覚える魔法&スキル:ホーリーブレイズ/ターンアンデット/ヒール 2/ファイン													
混沌の王	魔族	32	28	40	82	11	0	0	0	0	0	125	0	0
	覚える魔法&スキル:解毒能力/ヒーリング,メテオ/スリープ/ゾーン/アゲイン													
光の女神	飞兵	29	28	55	95	13	0	0	0	0	0	－99	0	0
	覚える魔法&スキル:解毒能力/ヒーリング,アースクエイク/プロテクション 2/ヒール 2/テレポート													



成为日本代表队的领队！

～世界初、足球RPG～

让人领会到领队这行难干的程度。为了“因成绩不佳而解任”的人，这里有8个要点为大家进行解说。

机种：SS	类型：RPG
厂商：SEGA&ENIX	媒体：CD－ROM

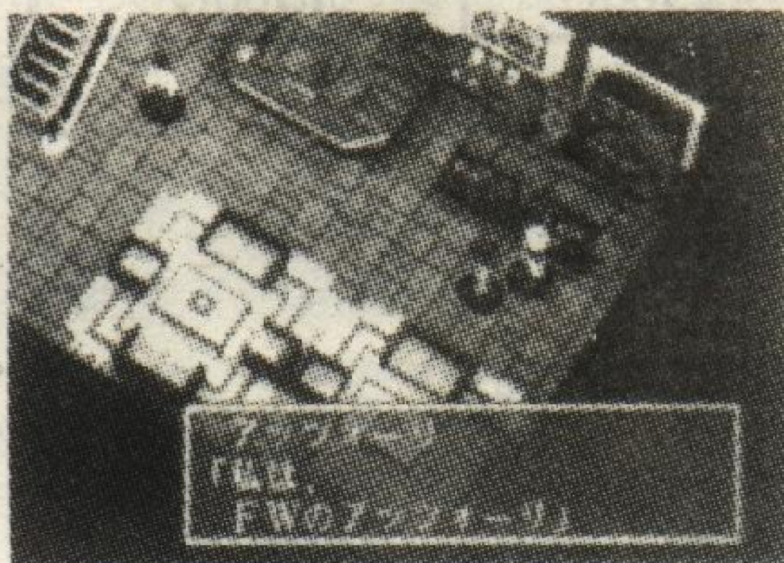
基本操作方法

L按扭	按一次可简单显示地图，按两次显示可以移动地方，按三次便取消。
R按扭	显示国家、年、月及周数。
Y和Z按扭	没有作用。
X按扭	飞越一星期时间。
A按扭	领队指令显示，包括宝物、情报、联系、时间表及OPTION。
B按扭	取消或返回之前的指令。
C按扭	决定及实行事项或会话。
十字按扭	移动或选择事项。
START按扭	比赛中指令显示，删除新闻报导画面。
A＋B＋C＋START按扭	RESET

攻略重点1

去与有名的领队见面

在日本普通人间，有着原日本代表领队的カクタ。6月的第4周访问他，他会教给你对于领队所必须的“心得”。这里所说的心得，当进行与之相关的时候，会得到十分突出的效果。例如，物色新人的心得在探索人材时，发现率上升；技术的心得在技术投资时上升幅度会提高等情况。

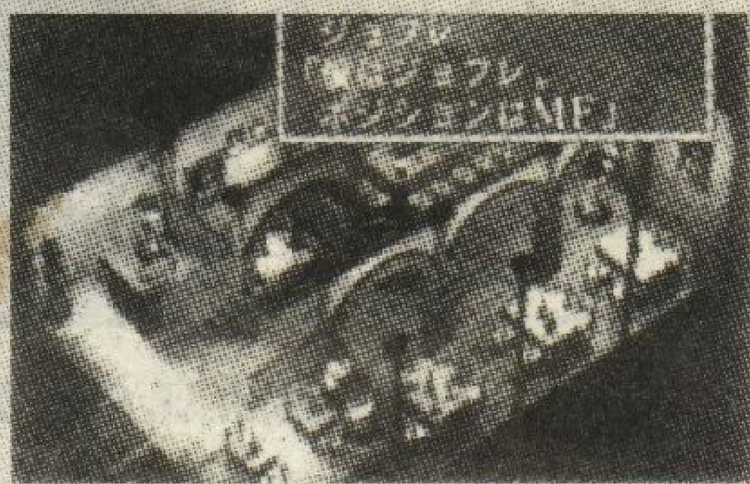


何时访问可以得到什么样的心得在下面的表里进行了概括，可以灵活运用。但是，可以学到的最多为3个。因为替换是可以的，优先进行当时最要下功夫的项目吧。

年	学习到的特技
第1、10、19年	人材搜索的心得
第2、11、20年	技术的心得
第3、12、29年	人气的心得
第4、13、30年	个人技的心得
第5、14、31年	联系的心得
第6、15、32年	教练的心得
第7、16、33年	交涉的心得
第8、17、34年	讨价的心得
第9、18、35年	赌博的心得

海外的名领队

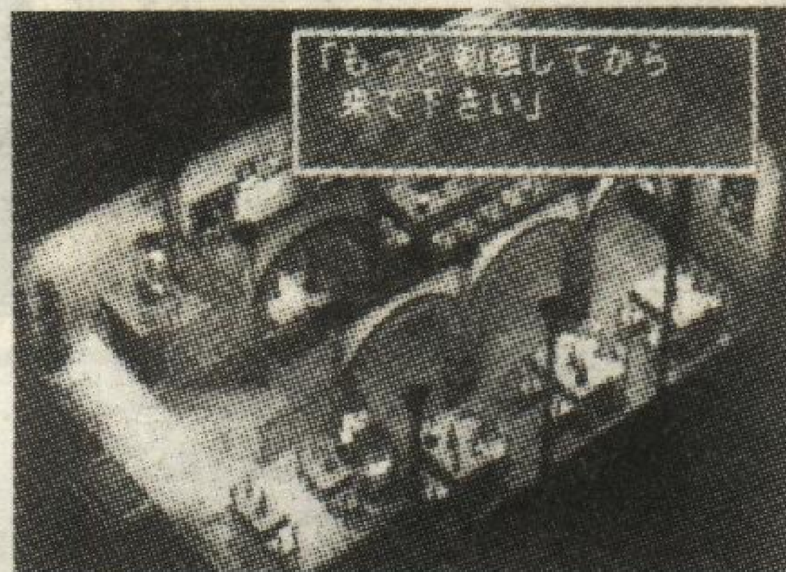
能够给以主人公先人的知识的原各领队在海外也有。法国的ドリオラ与阿根廷的サントス，他们的存在重要在于可传授平常不能掌握的个人技。但是，并不是只要见面就会传授的，主人公的级别也是条件。



攻略重点2

让名选手成为伙伴

在开局时把队伍弄得很强，那么能力高的“名选手”的存在是绝对必要的，最多可有3个人成为伙伴。尽快与世界各国的名选手积极联系吧。但是，要获得伙伴主人公的级别是一个条件。其位置、场所、出现级别等情报在下表进行了总结，参考这个来补充力量吧。除此以外，不就任本国的领队就不加入的名选手也是存在的，如果选世界杯上与日本比赛的国家便会如此。





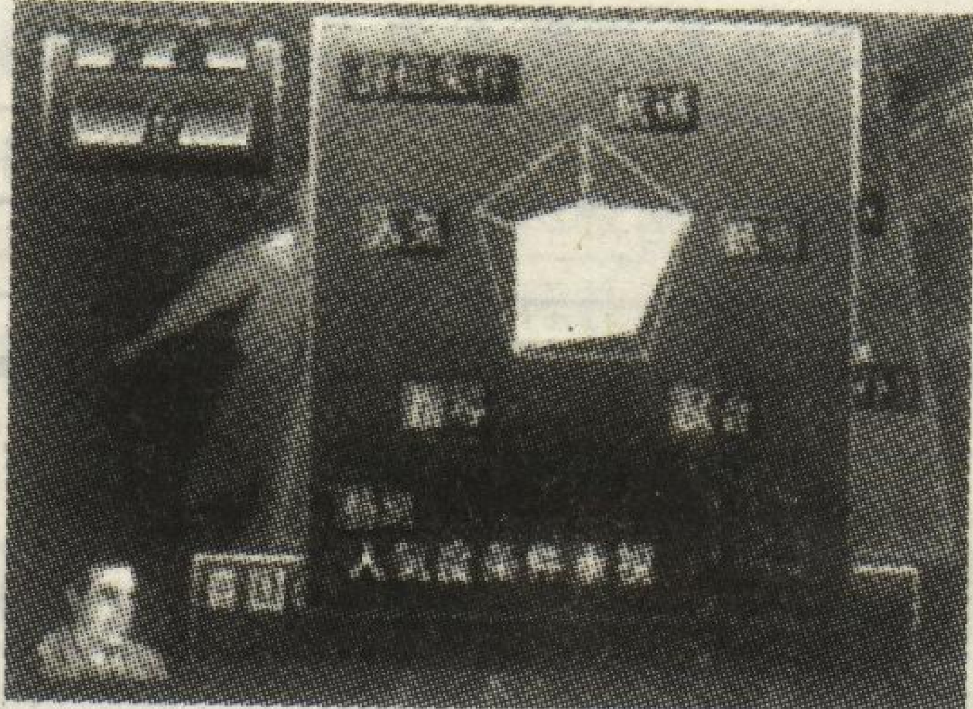
必要领队级别	名字	位置	年龄	级别	场所
1	ンウォス	FW	22岁	18	日本(SHOP)
	ホイットロック	MF	23岁	20	美国(酒吧)
	グリフィス	MF	28岁	20	澳大利亚(财团)
6	チャン	DF	24岁	20	日本(集训所)
	カルハライー	DF	26岁	20	摩洛哥(财团)
	セルパンテス	GK	29岁	27	西班牙(财团)
11	ソン	DF	29岁	24	韩国(协会)
	グローヴロット	FW	29岁	29	法国(协会)
	サンチグリ	MF	23岁	28	西班牙(协会)
16	サッコ	GK	30岁	29	阿根廷(运动场)
	エッカート	MF	30岁	29	德国(SHOP)
21	ボテッキア	MF	26岁	30	意大利(协会)
	トウルスリエ	DF	27岁	30	法国(酒吧)

攻略重点 3

充分通过评价条件

在年初有评价条件被提示。作为代表领队的主人公当前的目标就是达到相应水平。相反不能达到的话，等待着的只有解雇的悲惨现实了。

国家对于领队，在成绩、技术、比赛、指导、人气5个项目上，会提示各自希望达到的不同程度。这个是用5角形图形来表示的，取得什么样的结果，图表就会变成什么样子，看看表就知道了。



阶段	成绩（提升数）	技术（提升数）	比赛（数）	指导（经验值获得）	人气（上升数）
1	1—2	10～29	4～5	100～199	10～29
2	3—4	30～49	6～7	200～299	30～49
3	5—6	50～69	8～9	300～399	50～69
4	7—8	70～89	10～11	400～499	70～89
5	9以上	90以上	12以上	500以上	90以上

对于达成目标的要点

首先成绩的纪录是2阶段，所以最低必须要3胜。技术与人气（3阶段）的上升数值为50以上，比赛数（3阶段）必要为8。指导（2阶段）有必要选手平均年取得经验值在200以上。



投资如何进行？

财团的投资是非常重要的行动。但是，在初期那样大的资金节余是没有的，也就不能大的投资。难道没有投资效果好的进行方法吗？

如刚才所说的，同样的30000G的投资，1回进行或每次6000G分5次进行哪一种上升值高呢？试试看吧！结果是分为数回的一方上升值稍稍高一些。但是，还有从效率方面考虑的问题。有时间经过的原因，所以首先应在年初进行投资。不过就算分数回投资，大概也不会取得特别突出的效果。

来自他国的报价

各个国家被设定了报价条件，满足它的话就会有报价来。它的条件是，主人公的名声及领队级别、信赖度、至今的实际成绩等等。顺便说一下，摩洛哥的条件是名声1以上，领队级别2以上，信赖度1以上，实在是太低了，确实是不得已时的选择！



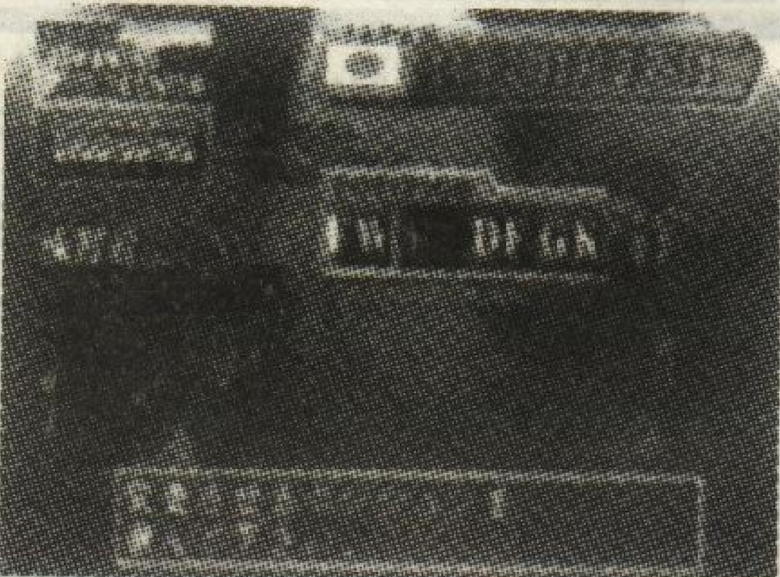
攻略重点 4

得到传说的物品

对于领队或选手都有装备的物品，这回要证明“传说的物品”的存在。下面所举的4个物品全部是名选手专用的，其效果相当高，是无论如何都要拿到的。但是，这些物品不是在商店买的物品，让协会的搜索人进行“物品探索”，只有这样才能得到。

でんこうせつか（鞋）
ヤマトタクル（运动服）
グラブオブゼウス（手套）
きせきのミサンガ（装饰物）





攻略重点 5

用奖金来补充腰包

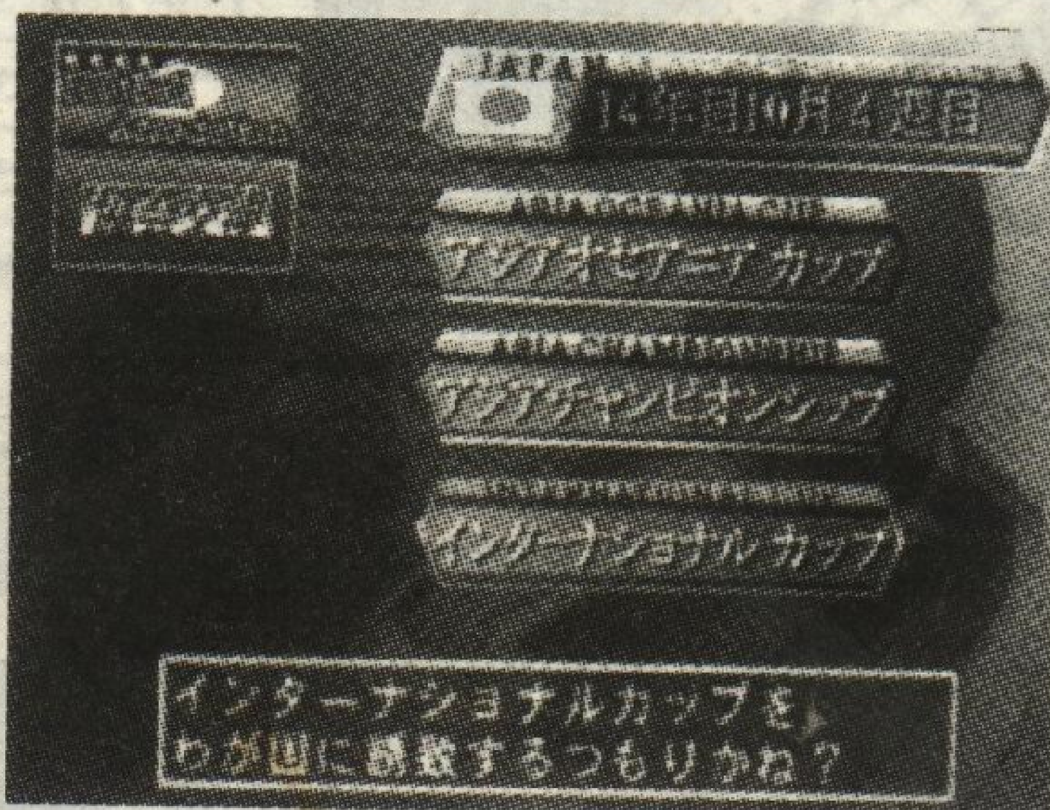
在游戏内的收入来源只有约定金和比赛胜利的补贴与奖金。如果进行了10年以上约定金会变得相当可观，在开局阶段是达不到那种程度的。这时一定要在各大会上取得好的成绩，在资金方面上能有富裕。

下面登载了日本可以参加的各大会的奖金表，这些亚洲大会在最初是极为有用的。

大会名	优胜奖金	准优胜奖金	胜利奖金
International Cup	70000G	30000G	决胜2000G、予选1500G
亚洲、大洋洲杯	30000G	15000G	1500G
亚洲冠军杯	25000G	10000G	1500G
优胜者杯	90000G	50000G	2000G
ウィンスロー杯	5000G	2500G	1500G
招待大会（邀请地图）	5000G	无	1500G

本国邀请有利吗？

设施级别上升了的话，在本国召开各个大会便会变成可能，积极的进行大会的召集吧。之所以这样，是因为主场比赛选手们的状况好的时候多，从而可以达到好的结果。另外，考虑经验值的上升会来自于观众人数，本国的体育场大的话，由此的成长幅度也大。



攻略重点 6

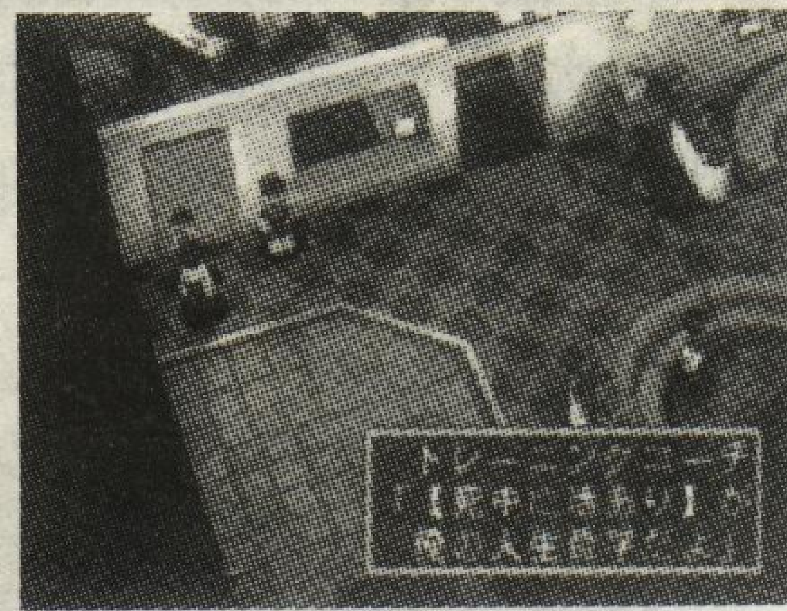
儿子的成长是主人公的安排

主人公有一个儿子，他也会随时间的经过而成长，在第15年会参加入代表队中，对于他的处理，不可当作一般的选手，而是要以与名选手同样的条件来处理。

儿子的位置在哪里是由主人公的类型而决定的。要是理论家的话其就是 GK 或 DF，热情家的话是 MF，还有如果是乐天家则为 FW 和 MF。还有，第7年的儿子的事项上，还有使之在哪里的选择项，由此而决定出场时的位置。

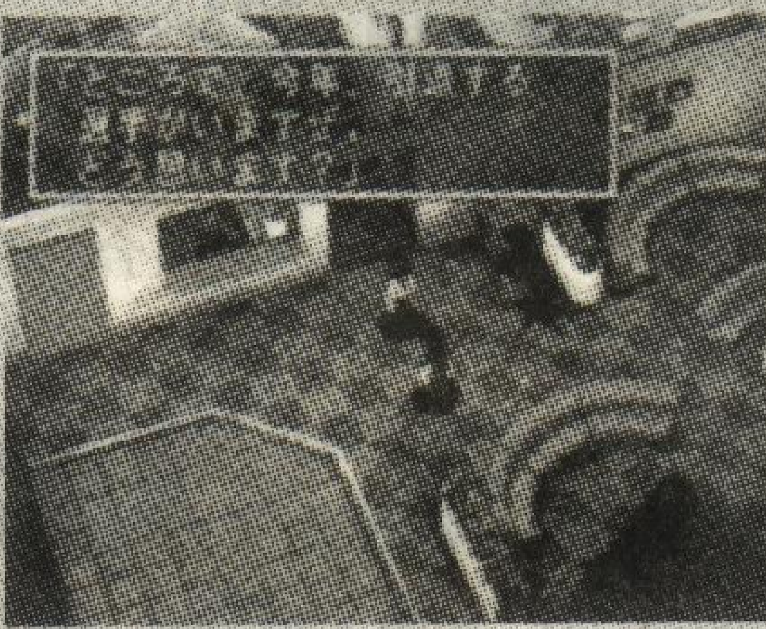
顺便说一句，之后的第 9、11、13 年的儿子事项上也有选项出现，但此时是不能变化能力的。





锻炼儿子

在第 15 年出场的儿子级别为 10 级，而且能力也并不杰出。还有，因为是作为伙伴对待，至此对某人培养就不得不削弱了，有些心痛。但是，这里还是家长的情义为先。因为其成长率高，在集训所进行集中特训等来磨炼他吧！



攻略重点 7

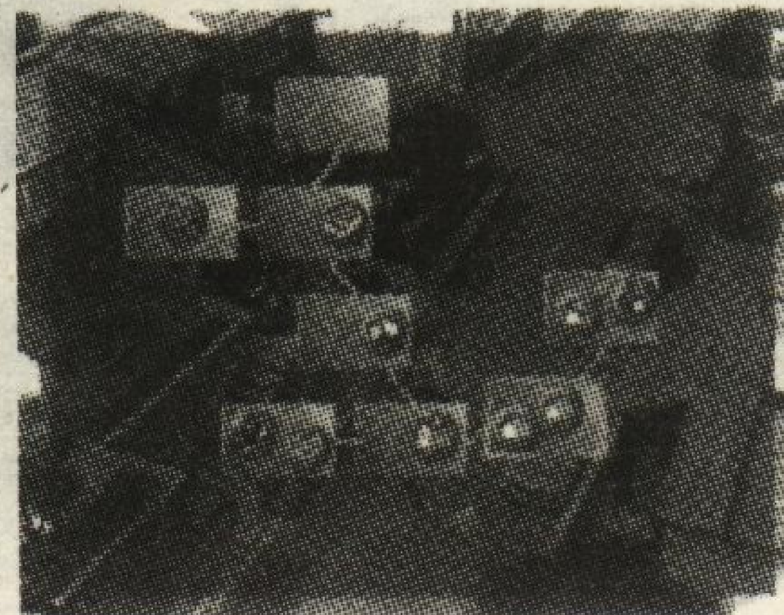
现实选手与有物质选手的获得法

在游戏中登场的实际人名的日本代表选手的能力很高。但是，虚构选手中具有不亚于现实人名表中人物的能力的人也是存在的。FW 的シンボリ和 MF 的コダカ、DF 的シホノ、GK 的アサヒ等人就是这样。像这样的选手，一定要将其作为队伍的支柱。

另外，在这里传授选手的有效的获得法。即使把选手从代表候补中除名，也还会在搜索人材中出现。因为那时的年龄是初期设定的年龄，能力高但快到 40 岁的选手，一时使之离开而又重新获得是一种方法。

还有，由于国家的技术度提高会出现级别高的选手，如果是好选手但级别低的话，此时让他一度离开而再次获得也是有效的方法。





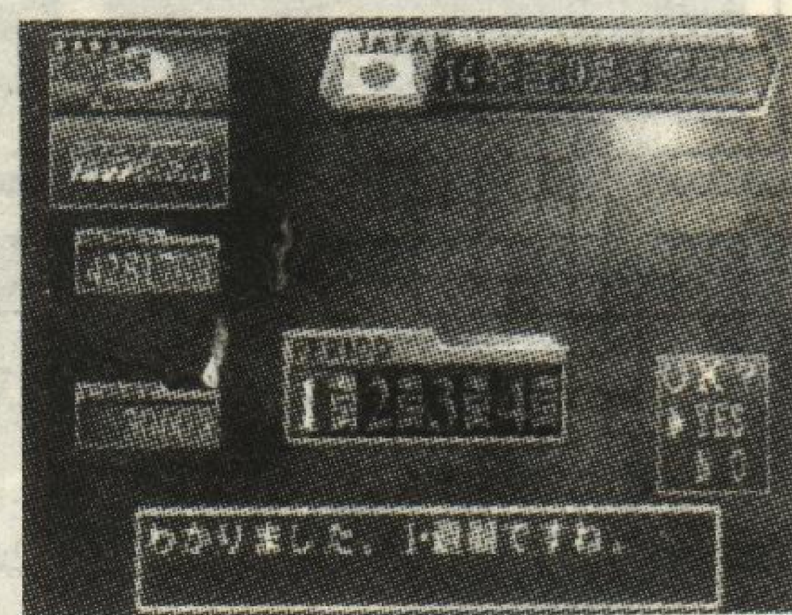
攻略重点 8

成为配合游戏能手的道路

对于为了游戏配合的成功，观看比赛就比什么都更重要了。由此，选手在进行什么动作，为什么没有成功，应该可以看到其中的原因。

如果发动后又停止了的话，这是因为参加选手在初期配置上有问题。而根本就没有发动的话，是因为关键的选手没有到指定位置上。游戏配合连接上没有成功，是因为向敌人多的地方传球等，过程中本身有问题。

一边考虑刚才所说的没有成功的理由而观看比赛的进行，自己同时可以找出解决问题的对策。



作为例子之一

在这里介绍一个成功的例子。系统为 3－5－2D ボランテ・リベロ。原创队员 9 号与顶尖得分队员的配合。首先，9 号用盘球从中央突破，向前方跑动的 10 号传球，而 10 号此时得球后射门，这一模式十分简单。

考虑初期配置，首先 9 号在中圈附近得球的情况是大多数，此时 10 号大体上在指定的位置上大概也没什么问题。本游戏的特点因为是在中央部敌人防守阵形严密，所以大多采用盘球。如果两人都是名选手，所以要重视其个人能力。

即使没有射门……

游戏配合设计的时候，从制造机会到获得进球，要设计出一系列的行动的模式，但是没必要一定把射门也编进去。之所以这样是因为所谓的游戏配合，在发动的期间选手的能力高，行动数变多，而此时成功确率会变低。

总而言之，本游戏在设计配合的时候如果能从制造机会方面多下功夫，那么肯定会获得更多的乐趣。

游戏中 36 名日本现任职业球员表

汉字名称	名称	位置
川口能活	カワグチ	GK
酋崎正刚	ナラザキ	GK
冈中勇人	オカナカ	GK
小岛伸幸	コジマ	GK
中村忠	ナカムラ	DF
名良桥晃	ナラハシ	DF
柳本启成	ヤナギモト	DF
铃木秀人	スズキ	DF
相马直树	ソウマ	DF
中西永辅	ナカニシ	DF
斉藤俊秀	サイトウ	DF
小村德男	オムラ	DF
井原正巳	イハラ	DF
秋田丰	アキタ	DF
山口素弘	ヤマグチ	MF
本田泰人	ホンダ	MF
增田忠俊	マスダ	MF

森岛宽晃	モリシマ	MF
平野孝	ヒラノ	MF
服部年宏	ハツドリ	MF
名波浩	ナナミ	MF
中村俊辅	ナカムラ	MF
中国英寿	ナカタ	MF
下平隆宏	シモダイラ	MF
北泽豪	キタザワ	MF
小野伸二	オノ	MF
伊东辉悦	イトウ	MF
三浦知良	ミウラ	FW
柳泽敦	ヤナギサワ	FW
呂比须ワグナー	ロペス	FW
西泽明训	ニシザワ	FW
中山雅史	ナカヤマ	FW
高木琢也	タカギ	FW
城彰二	ジヨウ	FW
冈野雅行	オカノ◆	FW



アナザー・メモリーズ
另一个回忆

最新类型的AVG游戏，本次将公布游戏中重要攻略以及打工的详细资料。

机种:PS、SS	类型:AVG
厂商:StarlinghtMarry	媒体:CD－ROM

在角色个别攻略之前…传授育成与战斗的要点

从第一年的冬至祭过了以后开始，向各个角色的故事进发，这是在上一期中传授的方法（即使攻略失败也可以换为别的角色的情况也存在）。因为在这一时期有考试的关系，让人觉得自己也快要死了似的。除了告白等重要的场面以外，尽量选择不使用自己的选择项。接下来，在进行角色个别攻略之前，传授休息日的要点。

如果没有事项自己锻炼



战斗结果又左右故事的情况是有的，自我的锻炼是不可缺的。如果正在与特定的角色会面的话，图表应该是空的。此时可以进行讲习。但是会渐渐积蓄疲劳，在8左右时在床上休息吧。还有参数变高的话，受课费也会上升。

发现打工的机会不要让它逃掉

为了休息日的讲习而自我回复的外出游玩，但要有首先要办的事情。这就是打工的原因而不是予先的动机。下面的表中，一定的参数与可能发现的时期，是两个条件。还有打工虽然不是休息日讲习，但参数的上升也不要看漏了。

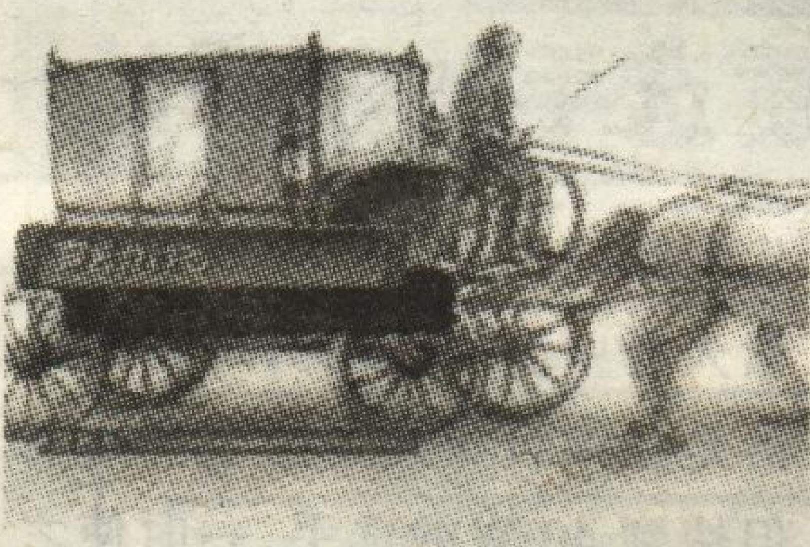


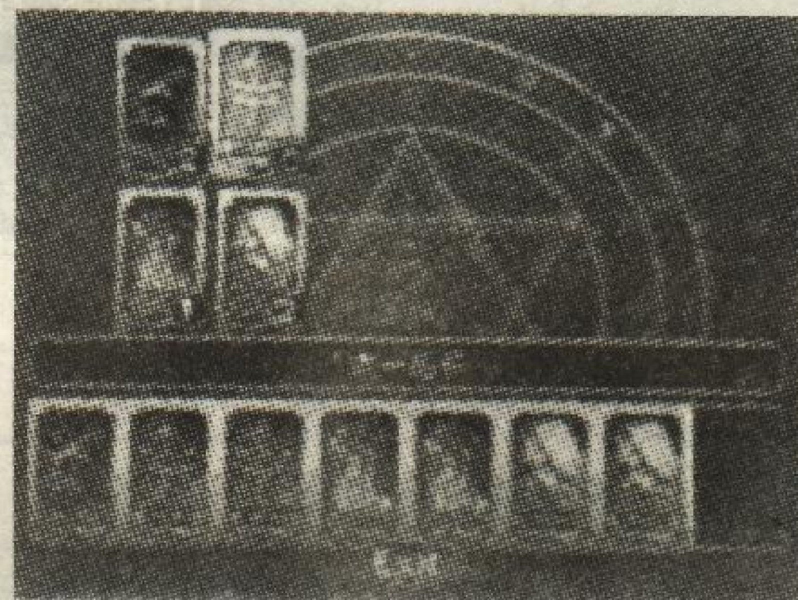
アルバイト一览

年	期间	场所	打工名	报酬	必要数值以上
1	4/14～11/28	市场	邮递	210	魔法剑60
	4/14～11/28	剧场	幻术表演的后台	150	一般魔法60
	4/14～11/28	学院	扫除	90	神圣魔法60
	4/14～11/28	市场	花店	180	精灵魔法60
	4/14～11/28	吃茶店	サヴオール的打工	120	没什么特别的
	4/14～3/1	吃茶店	土木作业员	330	魔法剑200
	4/14～3/1	学院	抄写	240	一般魔法200
	4/14～3/1	竞技场	草药师助手	270	神圣魔法200
	4/14～3/1	龙	驯兽助手	370	精灵魔法200
	4/14～2/6/30	竞技场	武具师的学习	450	魔法剑330
	4/14～2/6/30(早晨、白天)	催化店	催化店的打工	330	一般魔法330
	4/14～2/6/30	フアッション	祈祷师助手	420	神圣魔法330
	4/14～2/6/30	学院	召还师助手	510	精灵魔法330
	9/4～2/6/30	市场	烟囱扫除	360	无特别
	9/4～2/11/27	市场	保镖	630	魔法剑460
	9/4～2/11/27	公寓	咒术师的助手	540	神圣魔法460
	9/4～2/11/27	剧场	封魔师的助手	660	精灵魔法460
	10/23～2/11/27	催化店	魔术师的助手	600	一般魔法460
	1/5～2/11/27	教会	家庭教师	480	无特别
	1/5～2/2/23	竞技场	斗士	780	魔法制660
	1/5～2/2/23	学会	遗迹发掘调查	720	一般魔法660
	1/5～2/2/23	书店	退魔师助手	690	神圣魔法660
	1/5～2/2/23	精灵魔术	元素探索者助手	810	精灵魔法660
2	4/6～10/15(白天)	公寓	マナ精制所	570	无特别
	4/6～2/23	运送店打工	创龙师的学习	870	魔法剑730
	4/6～2/23(白天)	吃茶店	新咒文的评论员	930	一般魔法730
	4/6～2/23	教会	天使的助手	960	神圣魔法730
	4/6～2/23	王城		900	精灵魔法730
	8/5～2/16	王城	商馆	750	无特别
	10/1～2/19	召唤术打工	飞船维修员助手	840	无特别
	10/1～2/19	王城	勇者的学习	200	全部900

对于战斗必须的拼写卡片……

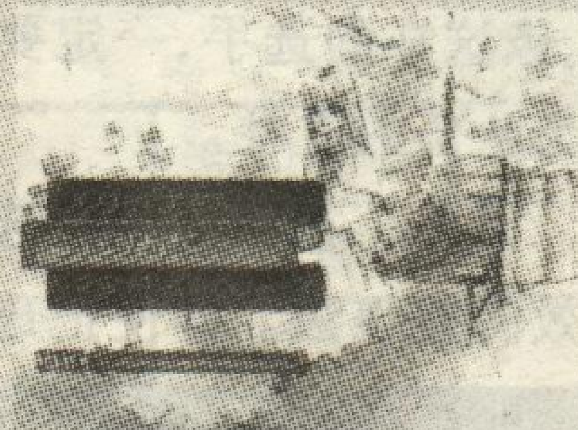
首先是封信敌人行动的“hold”。这个实质上是2个回合(发出hold的回合与下一个回合)，敌人则什么也不能干。接下来是使玩家的攻击力加倍的“haste”。顺便说一下，这个卡是把元素组合使用的，攻击不能同时进行，没有卡片就要装备上。还有，“炎之壁”(达到一定值伤害力可减其一半)和“防护罩”(同样伤害可以完全防住)要事先准备好。最后是使体力回复的“治愈”。进入后半段的话，敌人也会回复，尽可能准备两套吧。





◆◆◆◆◆在傍晚，在催化店…◆◆◆◆◆

虽然与本篇没有关系，第1年的1月以后去催化店的话，マーシャ进入别人的小船进行研究的事件就会发生。然后，让其按顺序发生的话，ジェナス会进行前往精神世界的旅行。ジェナス遇到的少女一定是“命运的人”。



マーシャ的研究图(无论是在傍晚或催化店发生)

年	时期	内容
1	1/15～3/1	マーシャ进入他人的小船进行研究的话
2	4/16～5/25	在以前读过的文献中写着的关于小船的话
2	6/2～30	灵魂在精神世界相连、意识共有的话
2	8/25～26	到精神世界的旅行，在那里有一个少女……
2	1/18～2/16	マーシャ进行召还实验，发现特别的工作

アリアン 作为贵族的意义

シェトランサ伯爵女儿的アリアン。作为半个千金小姐而养育的她，有与世隔离的一面。正因为此，对老百姓的东西的兴趣比别人强一倍。而对来自周围的因为她是伯爵女儿而给之特别对待感到非常讨厌。在第一年的冬至祭，她感到要改变贵族的事实。对于正于生气的她勉强的夸她好也没有用。还有，要实施突然失踪的计划而大胆的进行，这种时候还是让它搁浅。





スタンリー、绝对要探索

在进行アリアン攻略的时候会来打扰的，是突然对她发动进攻的ルーフタール的王子スタンリー。在一次次的与主人公的抗战中，第一年的年末的冬至祭会来约アリアン，两者终于激化，转为战斗。这里万一输于スタンリー那只有一次失败的话，在冬至祭就不会来约，也就不能进行アリアン攻略了。



アリアン・主要剧情表

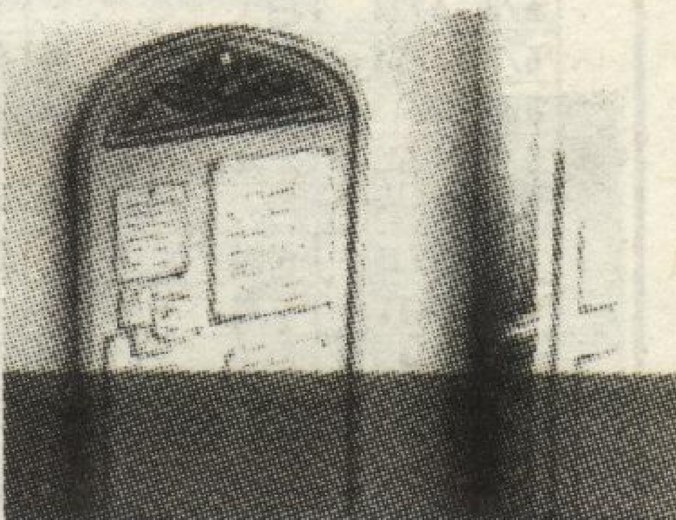
年	月日	内容	选择项
1	7/30	集训的谈话、没精神的アリアン	我、不能击。
	8/27	约到夏祭去	换装的话→マーシャ是好孩子呀→待!
	12/30	约アリアン的话，与スタンリー决战	胜利!
	冬至祭	与アリアン在冬至祭	爱热闹的人→侃价→去吗?
2	竞技大会	スタンリー的对战对手很可笑	让他知道吧。

アリアン・休息日发生表

年	月日	时间	场所	内容(条件)
1	4/7	早晨、白天	竞技场	相会的继续、默默的练习
	4/7~8/20	早晨、白天、傍晚	牧场	出身的谈话，与爷爷会面(最初时访问牧场)
	4/14~4/28	傍晚	学院	班的谈话，因为不怎么说话而担心
	4/21~5/5	傍晚	ドラゴン	部的谈话，对于炼冶店有什么用?干什么的部
	5/5~5/19	白天	竞技场	进入学院的动机是因为
	5/12~5/26	早晨	王城	讲义的谈话，是以魔族猎人为目的吗?
	5/19~6/3	早晨、白天	市场	兴趣的谈话，为什么没带上，心情不好
	5/26~6/10	白天	牧场	成长环境的谈话，教骑马(发生关于出身的谈话)
	8/6~8/20	傍晚	竞技场	成长环境的谈话，在沙滩上跑的脚受伤
	9/4~9/25	早晨	市场	暑假的回忆，夸奖贩卖的手镯
	9/4~9/25	傍晚	ドラゴン	恋爱观，好到锻冶店去的说可以发现奇怪的视线
	9/11~9/25	早晨	书店	讲义的谈话，稍稍考虑了学习的事的话
	10/2~10/30	白天	竞技场	竞技大会的谈话，要是强的谈比一下吗?
	10/2~10/30	傍晚	学院	兴趣的谈话，テイカ喜欢短诗吗?
	10/2~10/30	早晨	市场	成长环境的谈话，不给家里写信吗?
	10/2~10/30	白天	牧场	最近情况，对于寒冷而从容
	11/7~11/28	傍晚	市场	关于自己，讨厌タユ与イカ
	11/7~11/28	傍晚	学院	考试的谈话，学习中缓口气
	11/7~11/28	白天	王城	冬至祭的谈话，希望不雪
	1/5~1/26	早晨	催化店	新年的谈话
	1/5~1/26	白天	竞技场	兴趣的谈话，特别讲习，一起参加。
	1/5~1/26	早晨	学院	成长环境谈话，打雪仗吗?
	1/5~1/26	傍晚	王城	新学期的谈话，让人害怕哟!如不紧张点的话
	2/3~3/1	傍晚	学院	讲义的谈话，ミック的试验台，召唤火灵。
	2/3~3/1	早晨	书店	最近情况，边吃边走边看地图
	2/3~3/1	白天	学院	学精灵魔法(精灵魔法在一定之上)
2	4/6~4/27	白天	市场	小偷、捕小偷，得到卡片
	4/13~4/27	早晨	学院	ベスタ们到别的班(班的谈话没进行)
	4/13~4/27	白天	剧场	讲义的谈话，最近讲义变难了……
	5/4~5/25	傍晚	剧场	恋爱观·想要强行带…去
	5/4~5/25	早晨	市场	关于自己，有情况时摸头发的毛病
	5/4~5/25	早晨	剧场	最近情况，对于傲慢贵族的愤怒
	6/2~6/30	早晨	ファッション	前途的谈话，就因为有我吗?
	6/2~6/30	早晨	竞技场	前途的谈话，我个人的想法是那么简单……
	6/2~6/30	白天	王城	前途的谈话，把不能归入阶级范围内的贵族……
	8/5~8/12	早晨	市场	暑假的谈话，与アリアン、ベスタ去海边
	8/17	白天	市场	夏祭的谈话(进行到海边去的约会)
	8/19	白天	王城	战争的谈话，贵族们开始唱强硬论
	9/3~9/17	早晨、白天、傍晚	教会	新学期的谈话，还有的课程…(アリアン篇)
	9/3~9/17	白天、傍晚	乐器店	回忆暑假，收存水波的声音的瓶子……
	9/3~9/17	傍晚	剧场	最近情况，荒废的世界的情人们的谈话
	9/3~9/17	早晨、白天、傍晚	ファッション	关于自己，选些什么让人为难
	9/3~9/17	早晨、白天、傍晚	王城	成长环境的谈话，在以前学院苦涩的经历
	9/17	早晨、白天、傍晚	王城	讨伐队的谈话，决定了派遣讨伐队
	9/24	早晨、白天、傍晚	学院	考试的谈话，课题是对魔族的战斗，战斗呢?
	1/11~1/18	早晨、白天、傍晚	王城	关于自己，虽然是贵族却否定了贵族。
	1/11~1/18	早晨	教会	恋爱观，关于恋爱与结婚的理想的形式
	1/25~2/2	早晨、白天、傍晚	剧场	兴趣的谈话，跳舞很快乐
	1/25~2/2	早晨	王城	最近的情况，把不交钱的贵族……スタンリ……
	2/9~2/16	早晨、白天、傍晚	学院	成长环境的谈话，不是贵族的话就不能生存吗?
	2/9~2/16	早晨、白天、傍晚	王城	讲义的谈话，特别练习(能力在一定值以上)
	3/21	早晨	学院	毕业的谈话，在与开始相同的立场上来接受

イーフィー 是魔族的缘故

第一年第二学期的期末考试中相遇的魔族イーフィー。此时，即使选了对她见死不救的选择项，对于其后的故事也没有任何影响，放心的保存自我吧。イーフィ在第2年初，被编入到学院来。虽然给人一种捣乱者的感觉，大方地来接待吧。



イーフィー的主要剧情表

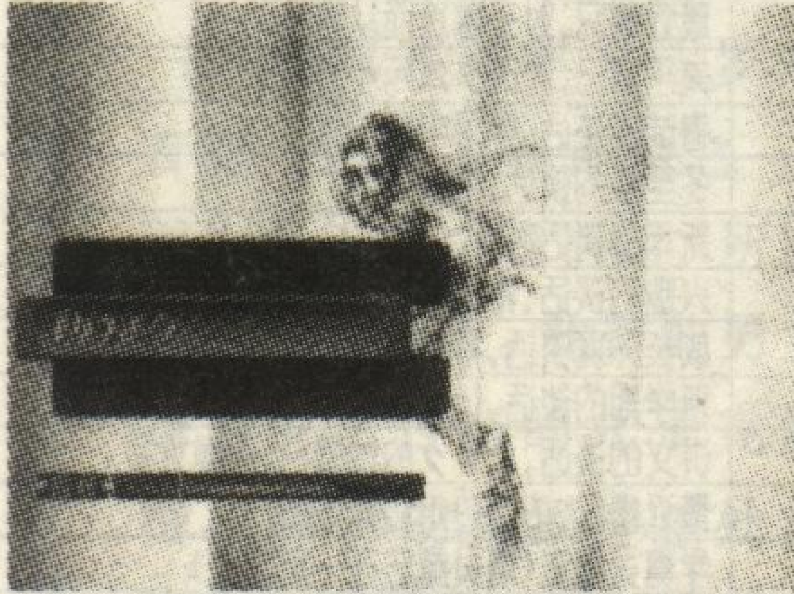
年	月日	内容	选项
2	新学期	在街上导游	今度の日曜日なろ
	4/13	在大街上为イーフィ向导	ドラゴンショップ→游技场→竞技
		被阿飞纠缠	无论那个选项都可以
		如果这样，不担心吗?	あたりまえだろ
	4/19	"怎么想我的事的?"	哪个选项都可以
	4/30	在房间的谈话中	ちょと见てくる
	5/26	对ザヴオール	まあ、そんなものかな
	6/9	イーフィー约到イクザーボル	外から自宅に戻り"わかつたよ"
	6/22	与イーフィー等待会合	哪个选项都可
	10/20	竞技大会第2比赛	食らえ或まず守りだ

イーフィー・休息日发生表

年	月日	时间	场所	内容(条件)
2	4/20~5/4	早晨、白天、傍晚	公寓	相会的继续，ベスタ与ジエナス关系好
	4/20~5/4	早晨、白天、傍晚	学院	班的谈话，ジエナス是最轻量级?
	4/20~5/4	早晨、白天、傍晚	吃茶店	部的谈话，イーフイ让ミック入部
	4/20~5/4	早晨、白天、傍晚	公寓	出身的谈话，向舍长询问紧急连络后情况
	4/20~10/15	早晨	自家	在家看门，用杯子盛粥(疲劳度10以上，好感度高)
	5/11~6/2	早晨、白天、傍晚	自家	变身为猫，从窗口钻入(休息命令)
	5/11~6/2	傍晚	公寓	成长环境的谈话，ウミ是什么?是交通工具?
	5/11~6/2	早晨	ドラゴン	兴趣的谈话，与ドラゴン眼对眼
	6/16~6/30	白天	学院	讲义的谈话，イーフイー的作业
	6/16~6/30	白天	王城	城内参观，由石头制成，不容易燃烧
	6/16~6/30	傍晚	市场	考试的谈话，教给ミック奥义
	8/5~8/19	傍晚	公寓	暑假的谈话，与シャーリー…(シャーロット篇)
	8/26	白天、傍晚	公寓	暑假的谈话，去钓なつま(好感度高)
	9/3~9/24	早晨、白天、傍晚	催化店	成长环境的谈话，デュラン追赶魔族的理由
	9/3~9/24	早晨、白天、傍晚	自家	来家里，与ジエナス相会的话就安心了
	9/3~9/24	早晨、白天、傍晚	吃茶店	向レイカ报告"なり钓"的谈话
	10/1~10/15	傍晚	自家	战争的谈话，从战争开始就瞎转悠
	10/1~10/15	早晨、白天、傍晚	市场	关于自己，魔族是在喝西北风
	10/1~10/15	早晨、白天、傍晚	市场	恋爱观，ベスタ拼命劝说イーフイ……
	10/1~10/15	早晨、白天、傍晚	书店	讲义的谈话，用手指捕捉精灵的谈话
	10/1~10/15	白天、傍晚	游戏场	兴趣的谈话，与イーフイー一起跳舞
	10/8~10/15	早晨、白天、傍晚	自家	竞技大会的谈话(イーフイ篇)
	1/11~1/25	早晨、白天、傍晚	公寓	成长环境的谈话，与イーフイー去森林
	1/11~1/25	早晨、白天、傍晚	市场	关于自己，市场上有活力很喜欢
	1/11~1/25	早晨、白天、傍晚	游戏场	成长环境的谈话，カルベー不成当作游玩的伙伴
	1/11~1/25	早晨、白天、傍晚	自家	关于自己，大方听话是优点
	1/11~1/25	早晨、白天、傍晚	公寓	惹得舍长生气，为什么魔族在公寓里…
	2/2~2/16	白天、傍晚	自家	考试的谈话，因笔记本而逃跑的イーフイー…
	2/2~2/16	早晨、白天、傍晚	竞技场	成长环境的谈话，岂有此理的イグザボール
	2/2~2/16	白天、傍晚	自家	最近的情况，魔族为什么在这里?
	3/21	早晨、白天、傍晚	学院	毕业的谈话，大家要卒业了……

オリビア 擦肩而过的两个人

オリビア篇的要点，是在冬至祭的告白。ジェナナ为了オリビア准备了礼物，但是那个交没交给他让人担心。实际上从期末考试开始至此是没有让自我回复的时间的。在イーフィー的项目上"见面不救"也是有这个缘因的。此时自我很低的话就不要交给礼物，与她走向 Happy end 的道路也就被关闭了。还有另一种方法两人相互的心因为不同而发生争吵。恢复关系的机会有两次。这两个机会错过的话，这两个的关系已不可修补了。



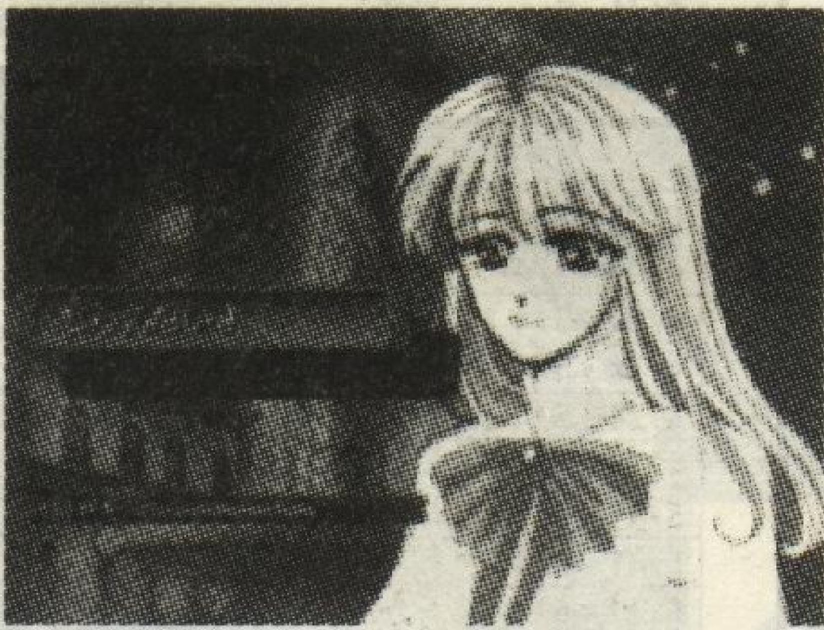


オリビア・主要剧情表

年	月日	内容	选项
1	10/2~30	オリビア看着八音盒	ファッションモールへ行く
	闰日1日	去买礼物	何を卖っても可
	冬至祭	Party 中止，分别之际	ちょっと待って
	闰日4日	赠送假商标的皮包	实はあれ……
2	5/22	オリビア听关于デュラン的话题	哪个选项都可以
	6/2	在サヴオール的话オリビア前来	ごめん……(此时请客也可以)
	6/9	往传思机中加入オリビア的情报	行こう
	6/29	在サヴオール终于デュラン来了	哪个选项都可以
	9/20	有纠缠レイカ的客人	哪个选项都可以
	10/20	竞技大会	正面から攻めよう

マーシャ 早熟的天才魔法少女

マーシャ与别的少女们不同没有一个很大的故事。其中纳入了许多的小插曲。对于她的情况，让好感度上升是攻略的捷径。ジェナス为不足一岁的マーシャ、迟一年进入魔道学院学习。很快ジェナス成为校内的向导，此时ティカ的好感度高并选择了"这个女子……"的话，ティカ会带着マーシャ，要注意（如果不向导的话虽然マーシャ攻略也可以进行，但是ティカ会有意外和过分妒忌。）



マーシャ的主要剧情表

年	月日	内容	选项
1	6/3~24	在ドラゴ商店里マーシャ…	一绪に探そう
	8/27	夏天祭祀	しゃくだな、マーシャを诱う
	10/2	与マーシャ约会的约定	夕方触媒屋に行く街を案内のてよ
	10/9	进行约会约定的时候	朝、触媒屋に行く
	12/30	冬至祭、约マーシャ	何それ?→竞技场→ドラゴンショップ→本屋→ドラゴンショップ→ファッションモール→ドラゴンショップ→サヴォール→ドラゴンショップ→买います
2	4/6	为マーシャ生日的礼物	朝、昼、夕のいずれか自宅に泊るプレゼントをしよう→じゃあね
	4/8	マーシャ入学了	案内するよ→じゃあね
	9/3~10	クレア谈マーシャ的事情	少しはね
	9/10	向マーシャ打听クレア的真相	选哪个选项都可以
	9/17	与マーシャ去游戏场	结局全部选择
	9/17	寻找哭着外出的マーシャ	触媒屋×2
	10/1~8	生日礼物的续篇	朝、昼、夕のいずれに触媒屋へ
	10/13	从学校休息的マーシャ	去看样子

アリアン・休息日发生表

年	月日	时间	场所	内容(条件)
1	4/14	早晨、白天、傍晚	乐器店	相会的继续，得知名字……
	5/5~5/26	早晨、白天、傍晚	书店	班的谈话，在班里浮动……
	4/21~6/3	傍晚	游戏场	部的谈话，总会(不会发生兴趣的谈话)
	4/21、5/5~6/3	早晨	吃茶店	出身的谈话，去吃早饭并会面……
	4/21、5/5~6/3	早晨	乐器屋	进入学院的动机，想起以前的事情
	4/21	早晨、白天、傍晚	学院	讲义的谈话，约定一起接受讲义
	4/21~6/3	白天	游戏场	兴趣的谈话(不要让部的谈话发生)
	4/21~6/3	白天	催化店	成长环境的谈话，与弟弟养鸟
	4/28	早晨		讲义的谈话(约定接受讲义的情况下)
	6/10~7/1	傍晚	游戏场	教师的谈话，主要途径是"不愉快的场所"
	6/10~7/1	白天	催化店	讲义的谈话，买了催化物的话，魔法变强吗?
	6/10~7/1	早晨	学院	兴趣的谈话，听听オリビア弹奏钢琴
	6/10~7/1	白天	吃茶店	考试的谈话，虽然没有考试的话就好了……
	8/6~8/13	傍晚	游戏场	暑假的谈话，今年暑假打算干什么?
	8/6~8/20	白天	吃茶店	成长环境的谈话，特意在吃茶店……
	8/20	早晨、白天	剧场	夏天祭祀的谈话，消沉的オリビア
	9/4~9/18	傍晚	竞技场	新学期的谈话，与ティカ准备新学期的练习
	9/4~9/18	早晨	吃茶店	暑假的回忆，稍稍晒黑了呀!
	9/4~9/25	傍晚	ドラゴン	关于自己，无论干什么都没意思
	9/4~9/25	白天	吃茶店	恋爱观，オリビア…叔叔的兴趣是什么?
	10/2~10/16	白天	竞技场	竞技大会的谈话，在这里召开竞技大会
	10/2~10/30	傍晚	乐器	讲义的谈话，在声音中融入魔力演奏的魔术
	10/2~10/30	白天	ファッション	兴趣的谈话，想要オルゴール的オリビア
	11/7~11/28	傍晚	游戏场	成长环境的谈话，放任主义的父母
	11/7~11/28	早晨	竞技场	最近情况，变成魔王，掌握力量的话……
	11/7~11/28	白天	市场	关于自己，虽然喜欢海的幸福的アトリア……
	1/5~1/26	早晨	教会	新年的谈话，今年也请关照(オリビア篇)
	1/5~1/26	白天	游戏场	兴趣的谈话，学习(オリビア篇)
	1/5~1/26	傍晚	市场	成长环境的谈话，小的时候…(オリビア篇)
	1/5~1/26	早晨	催化店	新学期的谈话，瞬间过了3个学期(オリビア篇)
	2/3~3/1	傍晚	书店	讲义的谈话，并于对精神波的魔术的干涉
	2/3~3/1	早晨	竞技场	最近情况，复活的景色现象
	2/3~3/1	傍晚	王城	关于自己，稍稍有些胖?(オリビア篇)
	2/3~3/1	白天	自家	考试的谈话，一起接受考试吗?(オリビア篇)
2	4/6~4/27	早晨	乐器店	兴趣的谈话，ジェナス的趣味兴趣是什么?
	4/6~4/27	白天	竞技场	恋爱观，本来的恋情一度中断?(オリビア篇)
	4/6~4/20	傍晚	催化店	关于自己，手摸头发是毛病吗?(オリビア篇)
	4/13~4/27	早晨	教会	新班的谈话，习惯同一个班了
	6/23~6/30	白天	催化店	前途的谈话，大爱都烦恼前途，ベスタ……
	8/5~8/19	早晨	催化店	战争的谈话，洪水的谈话，听了吗?(オリビア篇)
	8/5~8/19	白天	市场	战争的谈话，洪水的谈话，听了吗?(オリビア篇)
	8/26	白天、傍晚	市场	夏天祭祀的谈话，一起进行夏天祭祀吗?(オリビア篇)
	9/3~9/24	早晨、白天、傍晚	竞技场	新学期的谈话，サヴオール的工作(オリビア篇)
	9/3~9/24	早晨、白天、傍晚	市场	暑假的回忆，与レイカ去购物(オリビア篇)
	9/3~9/24	早晨、白天、傍晚	公寓	最近情况，ロレンツ的母亲的谈话(オリビア篇)
	10/1~10/15	早晨、白天、傍晚	学院	成长的环境的谈话，小鸟逃跑了(オリビア篇)
	10/8~10/15	早晨、白天、傍晚	学院	竞技大会的谈话，还是要出去吗?(オリビア篇)
	10/8~10/15	白天、傍晚	乐器店	关于自己，优柔不断?
	10/29~11/6	白天	游戏场	マーシャ与オリビア(オリビア篇)
	11/6~11/27	早晨、白天、傍晚	书店	恋爱观，无论什么都可以让其说话的最初的恋人(オリビア篇)
	11/6~11/27	早晨、白天、傍晚	学院	讨伐队的谈话，没参加呀?(オリビア篇)
	1/11~1/25	早晨、白天	乐器店	关于自己，对有个性的音乐家……(オリビア篇)
	1/11~1/25	早晨、白天、傍晚	乐器店	兴趣的谈话，再一次把音乐家……(オリビア篇)
	1/11~1/25	早晨、白天、傍晚	吃茶店	最近情况，サヴオール的帮助(オリビア篇)
	2/2~2/16	早晨、白天、傍晚	学院	毕业的谈话，穿过这个门……(オリビア篇)
	2/2~2/16	早晨、白天	催化店	成长环境的谈话，母亲感冒了(オリビア篇)
	2/2~2/16	白天、傍晚	游戏场	考试的谈话，一起毕业考试……(オリビア篇)
	3/21	早晨、白天、傍晚	书店	讲义的谈话，这两年没有浪费(オリビア篇)

アリアン・休息日发生表

年	月日	时间	场所	内容(条件)
1	5/5~5/26	早晨	书店	讲义的谈话，寻找アシュンティー的书
	6/3~6/24	早晨	学院	考试的谈话，看着登事板的マーシャ
	6/3~6/24	白天	ドラゴン	兴趣的谈话，有学习能力的ドラザン的存在
	6/3~6/24	傍晚	催化店	考试的谈话，催化的等级，有什么样的考试
	8/6~8/13	白天	公寓	暑假的谈话，マーシャ啊……店里帮忙哪
	9/4~9/25	早晨	书店	关于自己，喜欢起名字
	9/4~9/25	白天	书店	恋爱观，理想是白马王子
	9/4~9/25	傍晚	催化店	ジェナス好象去买了什么
	10/23~11/7	早晨	ファッション	兴趣的谈话，对于好的ファッション觉得讨厌
	11/7~11/28	早晨	吃茶店	关于自己，讨厌的柿子椒的ジェナス
	11/7~11/28	傍晚	催化店	得到手杖的マーシャ
2	4/13~4/27	傍晚	催化店	班的谈话，接受了一年的讲义了
	4/13~2/6/30	傍晚	催化店	也想要帮助ジェナス
	4/13~2/6/30	早晨	催化店	ジェナス，你不来吗?
	5/4~5/25	白天	吃茶店	讲义的谈话，マーシャ不善于体育
	5/4~5/25	傍晚	ファッション	关于自己，在乎从孩子身上可以看出的情况
	5/4~5/25	白天	催化店	讲义的谈话，坦白说出组长的心里烦恼，好转的报告
	5/4~5/25	傍晚	自家	最近情况，涂了口红
	5/4~5/25	傍晚	催化店	关于自己，マーシャ的思考姿式的毛病
	5/11~6/2	傍晚	催化店	好转的报名
	6/2~6/23	早晨	催化店	最近情况，来了讨厌的客人很生气
	6/2~6/23	早晨	书店	前途的谈话，最近进行了碰壁的谈话
	6/2~6/23	白天、傍晚	学院	考试的谈话，对于学院的考试有什么感觉
	8/5~8/26	傍晚	催化店	在催化店乘凉时使得マーシャ生气
	11/6~11/27	早晨、白天、傍晚	催化店	关于自己，听到关于自己的事情
	11/6~11/27	早晨、白天、傍晚	自家	考试的谈话，前来质问的マーシャ
	1/4	早晨、白天、傍晚	ファッション	新年的谈话，去对神仙拜年
	2/2~2/16	早晨、白天、傍晚	市场	毕业的谈话，与ジェナス一起入学

ライカ 父亲、祖国与自己

要在第一年的夏祭上纺ティカ的话，必须在之前去牧场得知她往在公寓里。然而，ティカ攻略的同时绝对不可以错过的，是9月25日发生的奇怪男人的事项。这天的早、中、晚都可以，一定要去市场哟。然后，第二天一提到这个怪男子ティカ就会早退，追上她。不然的话她的攻略就不可进行了。对于提高她的好感度，要避开软弱和作为女性差别的选择项。她特意挑自卑感毛病的情况也不会发生了。





オリビア・主要剧情表			
年	月日	内容	选项
1	8/27	夏祭	テイカを诱いに行く→マーシヤを诱わない→おじいさんに再び闻く→教わった道を行こう→声をかける
	9/25	向怪人打听ドリス	9/25 必ず市场に行く(何时皆可)
	9/26	テイカ早退	ちょっと行ってくる
	冬至祭	去约テイカ	诱いたいからかな
		テイカ心不在焉	哪个选项皆可
		受到射箭屋的亲生父亲的挑动	取得桔色……

テイカ・休息日发生表				
年	月日	时间	场所	内容(条件)
1	4/7	早晨、白天	竞技场	会面的继续，默默地进行练习
	4/7～8/20	早晨、白天、傍晚	牧场	出身的谈话，与大叔见面(最初访问牧场)
	4/14～4/28	傍晚	学院	班的谈话，不怎么说话让人担心
	4/21～5/5	傍晚	ドラゴン	部的谈话，锻冶店有什么事?干什么的部?
	5/5～5/19	白天	竞技场	进入学院的动机
	5/12～5/26	早晨	王城	讲义的谈话，要成为魔族猎人吗?
	5/19～6/3	早晨、白天	市场	兴趣的谈话，要带上"お"啊，心情不好
	5/26～6/10	白天	牧场	成为环境的谈话，教人骑马(出身谈话发生)
	8/6～8/20	傍晚	竞技场	成长环境的谈话，在沙滩上跑的脚伤了。
	9/4～9/25	早晨	市场	暑假的回忆(夏祭没有约会的情况下)
	9/4～9/25	傍晚	ドラゴン	恋爱观，子女的去锻冶店的话会被看为怪事的
	9/11～9/25	早晨	书店	讲义的谈话，要是稍稍考试学习的话
	10/2～10/30	白天	竞技场	竞技大会的谈话，可以的话比一下?
	10/2～10/30	傍晚	学院	兴趣的谈话，テイカ喜欢バラード?
	10/2～10/30	早晨	市场	成长环境的谈话，不给家里写信吗?
	10/2～10/30	白天	牧场	最近情况，很冷要平心静气
	11/7～11/28	傍晚	市场	关于自己，讨厌タコ和イカ
	11/7～11/28	傍晚	学院	考试的谈话，学习散散心
	11/7～11/28	白天	王城	冬至祭的谈话，想要下降呀!
	1/5～1/26	早晨	催化店	新年的谈话，讨厌新年这么早
	1/5～1/26	白天	竞技场	兴趣的谈话，特别讲习一起参加
	1/5～1/26	早晨	学院	成长环境的谈话，打雪仗吗?
	1/5～1/26	傍晚	王城	新学期的谈话，慢跑，不要紧张
	2/3～3/1	傍晚	学院	讲义的谈话，ミック的实验台，召唤火灵
	2/3～3/1	早晨	书店	最近情况，边吃边走边看地图
	2/3～3/1	白天	学院	请教精灵魔法(一定精灵魔法之上)
2	4/13～4/27	早晨	竞技场	新班的谈话，要更努力
	4/6～4/27	学院	学院	讲义的谈话
	4/6～4/27	早晨	市场	最近情况，药草，最近看了吧!
	5/4～5/25	白天	市场	做饭的谈话，实际上テイカ对做饭很熟
	5/4～5/25	白天	竞技场	兴趣的谈话，テイカ在骑马大会上获胜
	5/4～5/25	早晨	市场	关于自己，我可不容易找?
	5/4～5/25	傍晚	竞技场	最近情况，男与女的任务不分配……
	6/2～6/30	白天	市场	前途的谈话，テイカ的厉害的话
	6/2～6/30	白天	竞技场	前途的谈话，一心一意地练习，将来……
	6/2～6/30	早晨	王城	前途的谈话，正烦恼的テイカ悄悄地……
	6/2～6/30	白天	竞技场	考试的谈话，与テイカ练习
	8/5～8/12	早晨	学院	ミック的实验台，逃跑?
	8/5～8/12	傍晚	牧场	暑假的谈话，要是可以干自己想干的就好了
	8/19	早晨、白天、傍晚	牧场	夏祭的谈话，有点事，过会就没了
	8/26	早晨、白天、傍晚	牧场	战争的谈话，テイカ在吗?
	9/3	早晨、白天、傍晚	牧场	新学期的谈话，要回去了
	9/10～9/17	白天	竞技场	竞技大会的谈话，ベスタ与テイカ(テイカ篇)
	9/24～10/8	早晨	学院	最近情况，人是为了战争而生的?
	9/24～10/15	白天	ファッション	关于自己，我，不容接近的气氛(テイカ篇)
	9/24～10/15	傍晚	市场	成长环境的谈话，不能认出来真可怕(テイカ篇)

シャーロット&シャーリー 转入生暗中活动



シャーロット篇与シャーリー篇是一体的。进行シャーロット篇，她想起ジェナス是童年朋友。在冬至祭的晚会上，表明喜欢的不是クレア而是シャーロット。对于告白自己是必要的，要在这前的休息日好好的自我回复。至此按顺序进行シャーロット篇。第1年的2月シャーリー出场，第2年4月编入学院。然后，シャーロット介绍给花店的工作，在工作时シャーリー出场。然后，到9月マーク的学徒出现，ジェナス与シャーロット关系破列。

シャーリー与シャーロット・主要剧情表			
年	月日	内容	选项
1	7/1	在广场上シャーロット看着孩子	こっそり近づく/しばらく见守る
	7/2	考试中出现怪物	突っ切ろう→ダッシュで逃げよう
	12/30	在冬至祭上约谁	シャーロット
	闰月5	冬至祭晚会	迎えに行こう→もらっておくよ→ずっと一绪だよ
	2/1	シャーロット与クレア会话	おはよう
	2/12	光向着森林……在3回合内对森林……	"何をしているの?"
	3/2	シャーロット与考试	修理的咒文だ→そりゃ恐いさ→今の…
2	4/20	シャーリー迷惑了	自宅に戻り、"送っていくよ"
	4/27	在花店会见シャーリー	自宅で花屋のバイトを实行
	5/3	在シャーロット的地方マーシヤ……	幼なじみだよ
	5/11	与シャーロット去幻影后	教会に行き"わからないよ"
	5/18	シャーリー正与某个男子会面	市场へ行き"おーい!"
	6/2	感到奇妙的感觉后……	市场へ行き"さっきのことを话す"
	6/16	ジャーリー在城……	昼に王城へ行く
	8/15	イーフイー正在找宿长	选哪个都可以
	8/16	在墓地找シャーリー的レイカ	同じ出身?
	9/10	禁止入店的サヴオール……	サヴオールに3回行く
	9/11	マーク在体育时间……	いくぜ
	9/16	マーク约ジエナス	选哪个都可以
	10/9	在演习场练习……	闻きたいことか……
	10/20	在竞技大会上マーク与シャーロット竞技大会	いや…何も 最初の战いで胜つこと

シャーロット・休息日发生表				
年	月日	时间	场所	内容(条件)
1	4/7	早晨、白天、傍晚	市场	班的谈话，要是以前认识就放心了
	4/7～4/28	早晨、白天	市场	出身的谈话，为什么那时我的名字……?
	4/7～4/28	早晨	教会	讲义的谈话，风琴演奏者
	4/14～4/28	早晨、白天、傍晚	书店	会面的继续，这段时间有什么事?
	4/14～4/28	早晨、白天、傍晚	乐器店	部的谈话，一起选风琴トベル
	5/5～5/26	白天、傍晚	书店	进入学院的动机，变得想要看セレナ
	5/5～5/26	白天、傍晚	剧场	兴趣的谈话，如果，喜欢什么……
	5/5～5/26	白天、傍晚	书店	教师的谈话，是老师喜欢的类型呀
	5/5～6/3	白天、傍晚	教会	成长环境的谈话，ドラゴンズマンション
	6/3～6/24	早晨	教会	讲义的谈话，神圣魔术，每天进行是很重要的
	6/3～6/24	早晨	教会	兴趣的谈话，要考虑有时发生的例外的话
	8/6～8/20	白天	市场	暑假的谈话，在暑假中与クレア交往了吗?
	8/6～8/20	傍晚	ファッション	(想起童年朋友的情况下)
	8/13～8/20	傍晚	公寓	新学期的谈话，盼着新学期开始。
	9/4～9/25	白天	市场	暑假的回忆，在教会扫除……
	9/4～9/25	白天	牧场	关于自己，在牧场养鸟
	9/4～9/25	白天	书店	恋爱观，用占卜来确定爱的方向就不苦了
	10/2～10/16	傍晚	竞技场	竞技大会的谈话，一有受伤的人就去看护
	10/2～10/30	白天	催化店	讲义的谈话，思进杂货店……
	10/2～10/30	傍晚	市场	兴趣的谈话，关于草药。有什么感觉?
	10/2～10/30	白天	教会	成长环境的谈话，父亲稍稍严厉了些
	10/2～10/30	傍晚	公寓	最近情况，クレア象ヘイエナ?
	11/7～11/28	傍晚	市场	关于自己，连油都没有真难办……只好进行アトリラ
	11/7～11/28	白天	催化店	常来教会
	1/12～1/26	早晨	教会	成长环境的谈话，从小的时候(シャーロット篇)
	2/3～3/1	白天	书店	讲义的谈话，这样学习不会憋气吗?
	2/3～3/1	白天	学院	最近情况，ミック被劝诱(シャーロット篇)
	2/3～3/1	白天	ファッション	关于自己，帅气的不相配吗?
2	4/6～5/4	白天	书店	讲义的谈话，精灵魔术序说是本好书?
	4/6～5/4	傍晚	乐器店	兴趣的谈话，喜欢予想那样的古典作品(シャーロット篇)
	4/6～4/27	傍晚	剧场	恋爱观，与クレア在约会中(シャーロット篇)
	4/13～5/4	傍晚	市场	新班的谈话，个个…(シャーロット篇)
	5/4～5/25	白天	公寓	关于自己，明天要发表…(シャーロット篇)
	5/4～5/25	早晨	教会	最近情况，倒垃圾的人(シャーロット篇)
	6/2～6/16	白天	市场	前途的谈话，一半由教会决定
	8/5～8/19	早晨	教会	暑假的谈话，不去研究室的话(シャーロット篇)
	8/26	白天、傍晚	教会	夏祭的谈话，去看祭祀的准备(シャーロット篇)
	9/17～10/1	早晨	教会	战争的谈话，不是学校吗?(シャーロット篇)
	1/11～1/25	白天、傍晚	市场	テンプルトン的谈话(シャーロット篇)
	1/11～1/25	早晨、白天、傍晚	游戏场	关于自己，小题大作(シャーロット篇)
	1/11～1/25	早晨、白天、傍晚	ファッション	兴趣的谈话，要开个花店(シャーロット篇)
	1/11～1/25	早晨、白天	市场	最近情况，怀念的ヘト(シャーロット篇)
	2/2～3/21	白天、傍晚	市场	毕业的谈话，要成为什么?(シャーロット篇)
	2/2～3/21	早晨、白天	教会	成长环境的谈话，过分依赖了(シャーロット篇)
	2/2～3/21	早晨、白天、傍晚	书店	讲义的谈话，サーエン老师(シャーロット篇)

自《电子游戏技巧(3)》问世以来,得到了一定程度的欢迎。这支灵活精悍的奇兵起到了出乎我们意料的效果,更坚定了我们将她继续下去的决心。每个月都有大量的游戏出现,而我们都渴望与您分享每个游戏带来的这一份感动。因此"电子游戏技巧"系列有了一个新标题——电子游戏广场。强化后的本系列保持与期刊以及"指南与攻略"不同的特色,三者相辅相承,以纯度百分之百的攻略和热斗出招为主,力求将精彩的游戏世界完美地奉献给大家!她将在每月与大家相会,借此也希望通过她拉近我们彼此之间的距离。

广场揭幕了!!!

《电子游戏技巧(4)》将于8月底上市!

GAME PLAZA

电子游戏广场



内蒙古人民出版社

无尽的奉献

固定定价 10元

永远的誓言

欢迎邮购 免收邮费

西安市雁塔路南段11号

发行部(收) 邮编:710054

咨询电话:029-7809070



本游戏是《光明力量III》的最后一个剧本，并定名为“冰壁的邪神宫”。本次的舞台是剧本1中“万里长城”以北的危险地带，本故事发生的时间是剧本2的后半段，玩过前两作的人对本次的故事背景应该有所了解，那么就让我们看看它将是怎么一个结局吧！



R U N



S L I D E



S W I M

RUN!
SLIDE!
SWIM!

TEAM
ANDHO!
PRESENT'S



PENPEN TRIICELON
PARTICIPANT
SPARKY
TINA
SNEAK
Mr.BOW
GALLERY
BACK
JAW
??????

CRAZY!PENPEN!

DreamCast最新公布的又一款作品。游戏中的角色是生活在宇宙彼方酷似企鹅的不思议生物，它的好奇心极盛，讨厌失败并且还存在着许多亚种。本游戏的画面充分应用了DC超绝的光影机能，给人以耳目一新的感觉。

- DreamCast
- GENERAL ENTERTAINMENT
- 11月20日（与主机同时发售）
- A · RAC



ペンペン トライアイスロン





Dreamcast & WARP的梦幻组合
《D之食卓2》最新画面大公开






袭来的怪物竟是如此恐怖！

D2

Dの食卓2

本游戏是世嘉新世代主机Dreamcast最先公布的一个作品。最近WARP公司又有许多关于《D2》的新画面公布给大家，从画面的质量上看确实是现在其它次世代机无法比拟的，再加上“D之食卓”系列本来有一定的知名度，使得此款GAME十分受期待，虽然它可能不会同DC主机同时发售，但作为DC最初的软件，本作是最具实力的。









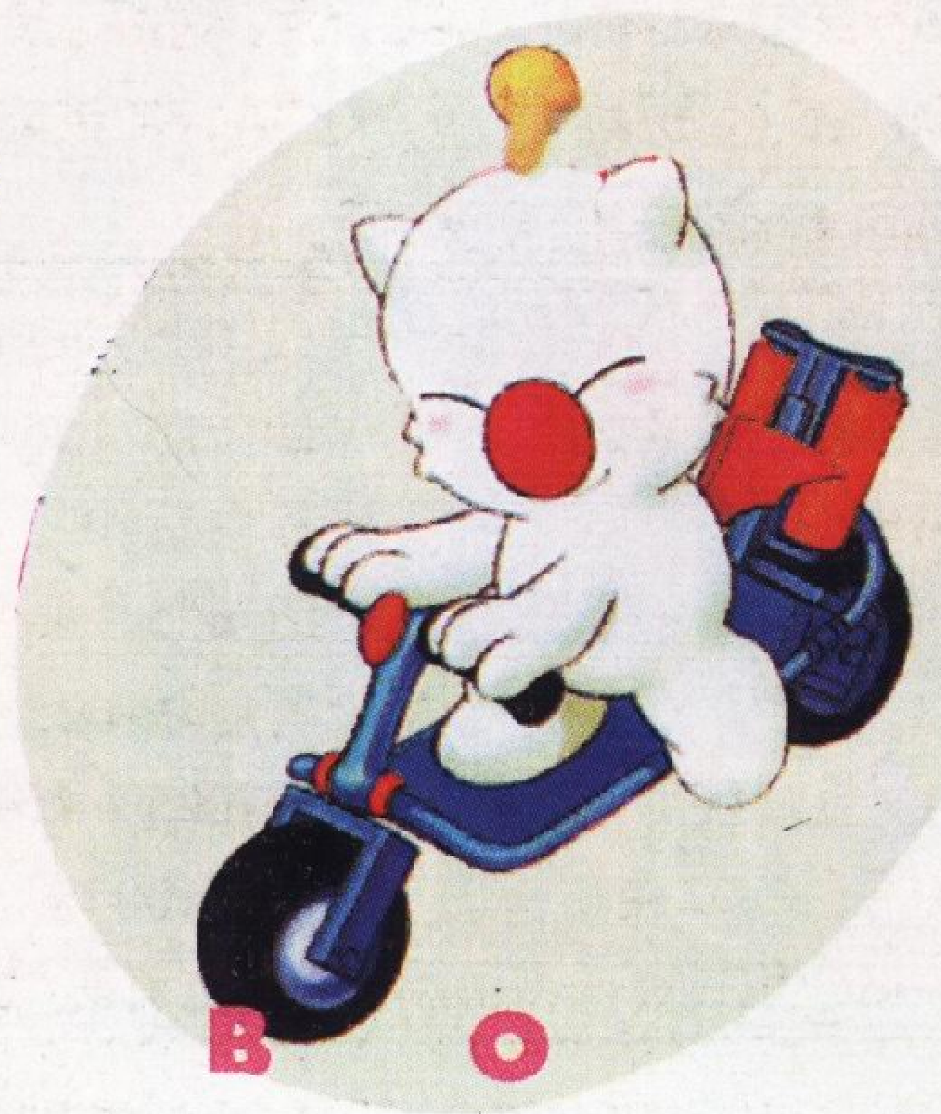

陆行鸟赛车～幻界之骑士





机种：PS　厂商：SQUARE
类型：A·RAC　发售日：99年春





Name：陆行鸟
Machine：喷气滑轮CR

以“FF”系列中人气角色陆行鸟为主角的异类赛车游戏，游戏中你要与对手以激烈的竞争去夺取第一名，另外你还要应用“FF”中某些魔法来阻挡对手的前进。

Name：莫古利
Machine：莫古车R2

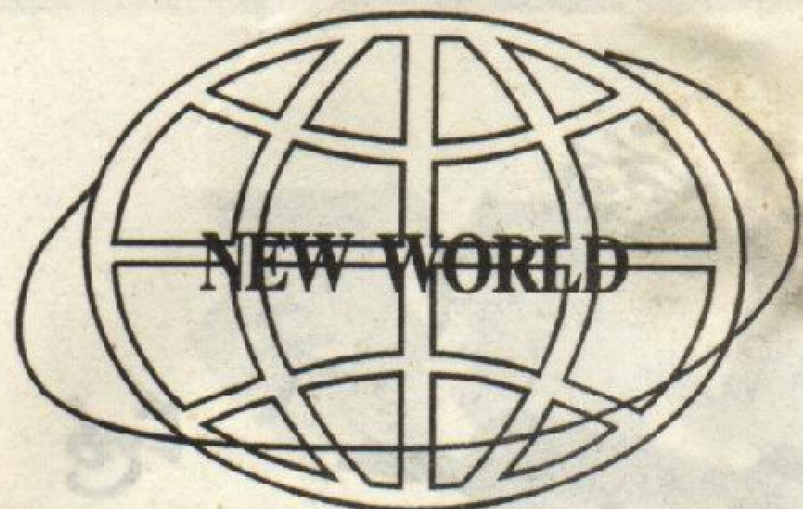




Name：巨石怪
Machine：Rockloser V8

Name：迪普
Machine：DEV.儿童三轮车





南京新世界

★日本世嘉土星机及配件软件在江苏、安徽地区总代理

★宗旨:注重信誉、价格低廉、质量保证、用户满意

机种	价格	机种	价格
日本世嘉土星机(原装直读)	1050元(邮费50元)	任天堂GB手掌机	298元(邮费30元)
日本索尼PS机(原装直读)	1200元(邮费50元)	任天堂超薄GB机	338元(邮费30元)
原装任天堂64(送卡一盒)	998元(邮费50元)	世嘉MD(Ⅱ)机	160元(邮费10元)

特别推荐:日本原装土星3D手柄 150元(邮费10元)

本公司集十余年专业销售,维修电子游戏机及周边设备之经验与实力,长期批发零售次世代(土星、索尼)和N64主机,光碟机以及GB机等日本、美国及港台最新游戏机、卡、软件。货源充足,周边齐全,到货及时。在保证价格特优的前提下,更注重服务至上的原则,本公司郑重承诺:"凡在南京新世界"属下各店所购买的各种主机一律实行七天包换,一年内保修。"热忱欢迎新老客户前来惠顾。

南京新世界新街口商店	南京市中山东路113号	电话:025-4545355	联系人:李小姐
南京新世界中央门商店	南京金桥市场东三楼734包间	电话:025-5613838-2277	联系人:卫先生
南京新世界鼓楼专卖店	南京市中央路30号-5	传真电话:025-3603814	联系人:高小姐
南京新世界游戏机专卖店	南京市建康路185号-2	电话:025-6626111-350	联系人:谢小姐
南京新世界批发总部	南京市建宁路12号	传真电话:025-5621582	联系人:颜先生
南京新世界修理部	南京中山东路113号二楼	电话:025-4545355	联系人:高先生
南京新世界邮购部	南京市中央路30号-5二楼	邮编:210008	联系人:高云
广州新世界经营部	广州市人民南路186号三楼	电话(传真):020-81849114	联系人:同峰

大庆永利 Yong Li Kids

真诚面对玩友

☆面向全国办理邮购,来函来电必复(来函请付回邮费1元)

☆大量批发主机,配件及周边设备,请参考其它广告最低报价

☆诚征全国各大批发厂商联手合作

索尼(5501、5502、7000、7002),土星(白黑灰),参考各广告时价。AV输入彩色打印机580元。世嘉彩色手掌机(带卡)650元,GB机、GB卡、配件计300种,8位机、8位卡大全。

世嘉卡带几百种。

开办二手货专柜,大量收购各种主机,长期办理换卡业务。大量港台杂志,完全攻略伴您共同攻关。

永利是您信心的开始,是质量的保证。

大庆永利游戏机店

地址:大庆市东风新村经五街6栋3号

邮购地址:大庆市东风新村4区32信箱77#

邮编:163311

联系人:李宏实 热线电话:0459-6395120

山东建华电子东营

游戏机精品店

油城首家次世代游戏机专营店

保证价格低廉

批发零售各种高中档家用游戏机及所有对应的周边配件及卡带、各机种都实行保修服务。

专营PS索尼机、SS土星机、N64任天堂、16位世嘉机、GB、GG手掌机等。

欢迎广大玩友、商家、新老客户来人来电咨询。

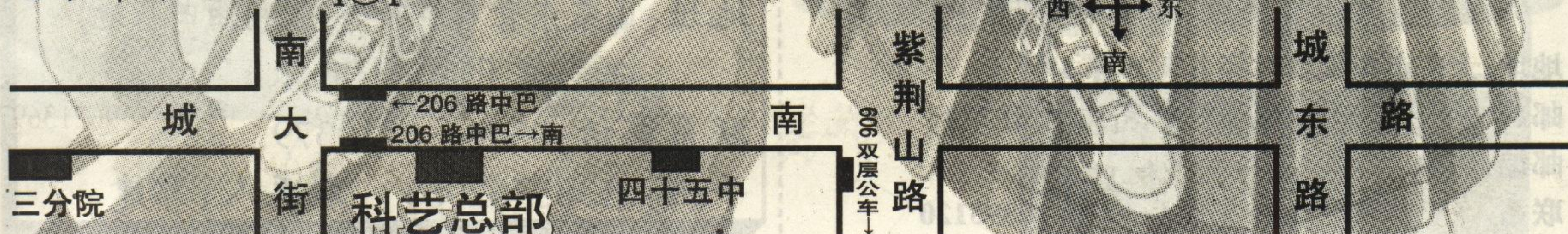
保证质量优秀

地址:山东东营市胜兴街(胜利油田基地)

工人文化宫南50米

联系电话:0546-8210379

手机:01385462065 联系人:郑建



北
西
东
南
南
城
大
街
←206 路中巴
206 路中巴→南
南
紫
荆
山
路
606 双层公车↓
城
东
路
路
三分院
科艺总部
四十五中

石家庄 英特

游戏机销售中心
游戏精品店
游戏专卖店

开业周年大酬宾

值此英特游戏精品店开业周年之际，为感谢广大玩友一年来的大力支持和关爱，从即日起开展暑期大酬宾活动。

本中心系省会石家庄极具规模的游戏专营连锁店，专业经营土星（SS）、索尼（PS）、GB掌机等次世代主机及周边配件和游戏软件的批发、零售业务，我们以广阔的进货渠道，保证了我们能以最低的价位，提供最好的精品，良好的售后保修服务，为您解除后顾之忧，品种繁多的游戏软件及配件，为您提供更大的选择余地，英特最终将以真正的实惠让给您。

	英特游戏专卖店	英特游戏精品店	
地址	中华北大街 / 中山西路 / 中华南大街 / ★英特	广安街 / 中山东路 / ★英特 / 西大街 / 省博物馆广场 / 东大街	注：敬告广大消费者，本中心仅此两家连锁店
英特游戏专卖店	地　址：中华南大街10号 电　话：1393316722　王先生 乘车路线：市内乘6号车　人民商场下车即到 （第一食品商场南行50米）	英特游戏精品店	地　址：石市中山东路306号 电　话：(0311)7763555　王小姐 乘车路线：市内乘1路、5路省博物馆下车即到 （广场西侧）

重庆三友

本商行专营PS、SS等各类高中低档家用电子游戏机，长期以优惠价格为重庆市内外商家玩友提供服务，欢迎各地商家前来洽谈合作，承接游戏厅业务，价格特惠。

- 专业批发、零售PS、SS游戏机及周边配件，街机转换器。
- 专业批发、零售PS、SS游戏软件，新软件到达时间快速。
- 专业PS、SS激光头，主板维修及疑难杂症。

各种学习机120元起，八位卡15元起。

承接邮购业务，因广告时差，请来函来电垂询。

地址：重庆市沙坪坝区三角碑地下通道内。
电话（传真）：023－65328454
1388306756：苏先生　1388327935：赵先生
地址：重庆市杨家坪兴胜路98#
传呼：128－113471：段先生

江苏 苏州圆梦电玩商行

本商行专业经销，批发各种高、中、低档家用电子游戏机及各类周边配件，经营品种有：

N64位机，光盘机
PS索尼机（型号有5500、5501、5502、7000等）
SS土星机（世嘉土星美版、JVC土星、日立土星等）
GB手掌机，GB超薄手掌机
一体化中山创一街机管理器

以上品种及配件齐全，价格特优。另外，本店设有专业技师进行调试及维修，欢迎新老顾客来人来电洽谈业务。

地址：江苏省苏州市人民路90号，文化市场内C区2楼200#（原市政府旧址，饮马桥旁）
邮编：215002
电话（传真）：0512－5112300　手提：1396213697
0512－7259159（晚）
联系人：周先生　范小姐

电子游戏最新指南与攻略(4)

于7月底隆重上市!

224页超大容量,定价仅为22元!

不变的承诺 永远的经典

独一无二的选择!

不容错过

邮购地址

西安市雁塔路南段11号

发行部(收)

邮编:710054

咨询电话:7809070

免收邮费

电子游戏

最新指南与攻略



内蒙古人民出版社

电子游戏技巧(3)

已于6月底上市

仅需10元,让你尽领游戏风骚!



120页 内容超强

发行部(收) 邮编:710054

地址:西安市雁塔路南段11号

咨询电话:7809070(免收邮费)

宁波华云电玩

日本原装世嘉彩色打印机,让您抓住游戏中的精彩画面,现热销中。进口SS、PS碟品种数量持续上升,主机、配件、电玩精品,日本、香港新SS、PS专业杂志,原版日本电玩海报,精品一应俱全。欢迎来信来电免费索取各项每月之新资料目录,竭诚服务各地邮购、批发业务。

自推出日本原装动画后,受到众多玩友和动画爱好者的热烈欢迎,现推出原装电玩音乐CD,品种有:机器人大战F,樱花大战,超时空要塞,新世纪EVA等500多个品种。日本原装电玩人物模型,机器人大战中的机体模型热销登场。

本店自开业以来以其过去丰富之经营管理及电玩专长,在宁波树立了电玩业的整体形象,并成为同行仿效学习的对象。

本店除目前三家门市外,别无分店,对不法之士借本店之名在外撞骗,一经查实必依法追究。

总店地址:宁波市迎风街118号(老年大学正对面)

电话:0574-7314080

江东店地址:宁波市江东百丈街营业房20号

电话:0574-7332544

镇海店地址:宁波市镇海顺隆路55号

邮购请到总店地址

邮 编:315010

联系人:朱克、姚小姐

口袋战士

个人完全解析以及隐藏超必杀技公开

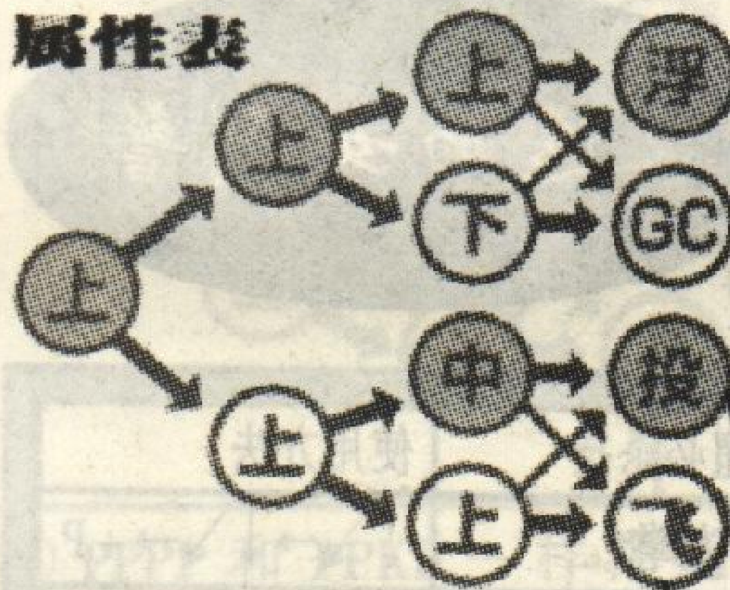
机种:SS 厂商:CAPCOM 类型:对战 ACT
媒体:CD-ROM 责编/DRAGON 协力/KING

无论如何不要忘记波动拳的强化 RYU

通常技很好使用。→+P或K(中段)的设定也很强。而必杀技的性能却很优秀，但基中应该最受重视的便是波动拳，无论作为连续牵制或追打却是十分优秀的。



热血的格斗家



①击中后可以追打，用宝物或空中投或真空波动拳等重创对手。

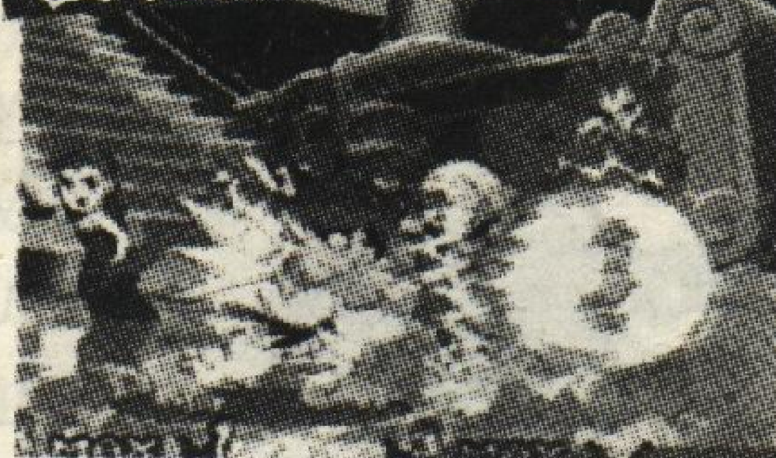
②用P×3或P×4都非常方便，但要注意也会有被反击的可能。

③尽量快速才可使对手来不及反应，擒住后连打可使连击数增加。

④使用K攻击的时候可以在中途停止，因此若用PKK可于第三下停下。

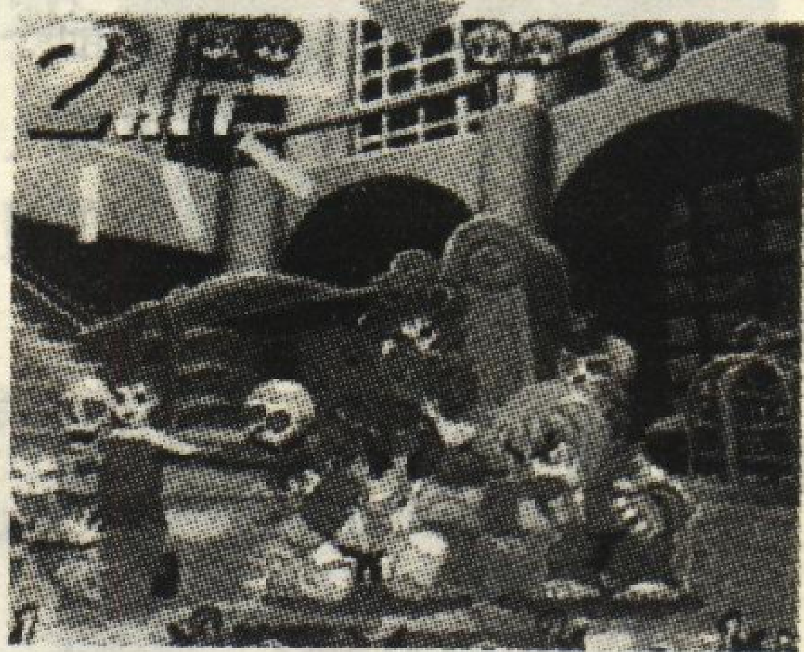
以PP进行连续

强化后的波动拳



幽默的连续技





以PP开始的快速连击为主体，PPP是可以连续的，用PPP或PPK击打，无论对方是否防御住都占有先机，击中的场合如右图那样用←来取消连击而用下蹲攻击，或第3发的上勾拳稍放慢一点速度，同样可令对手浮空再用宝物或真空波动新进行追打。如被对手防御使用GC来攻击。

如击飞出大量宝石就用暴风龙卷旋风脚，如想狙击对手的快速连击就用真空波动拳。

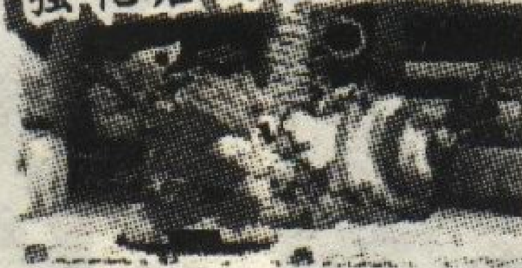
你知道吗?

对于RYU如果还能顺利使用返技的话，就用这些可以利用的普通技来作战吧!

隐超必杀技	使用方法
真空波动拳	↓↘→↓↘→+P
暴风龙卷旋风脚	↓↙←↓↙←+K
烈风迅雷掌	PP→KS

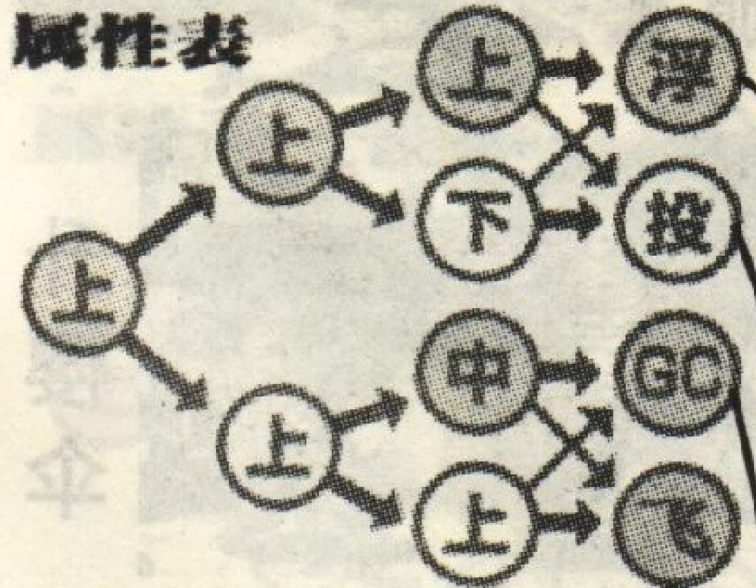
关键是不要提升升龙拳的等级 KEN

说到KEN便联想到升龙拳，但本作品中请尽量半其等级控制在1级才可使破绽保持最小并放心使用。因此要提升红宝石对应的波动拳和蓝宝石对应的旋风脚为主体，另外和RYU同样KEN也有→+K的中段技存在，超必杀技也同样非常好用，若稍稍远离可使用升龙袭破，接近战使用神龙拳或疾风迅雷脚。



强化后的波动拳





①与RYU的使用方法同样，最后可作用波动拳或投掷宝物来取胜。

②理论上可行，但很难抓住对手，于画面边缘时使用才是上策。

③可产生远距离的GC，但用PKP接近对手时易受反击，使用PKK技理想。

④这时可使用K攻击，但是最好于PKK后停顿一下，诱使对手反击。

强化波动拳

必杀技要以波动拳为主，但是注意想作为连续技攻击的话必须将波动拳成长的2级，快速连击方面以PPP或PKK为主体，于第3发时以下蹲K连接波动拳是理想选择。PKP是中段攻击，但也有受反击的可能，不要轻易使用为好，连续技方面，以升到2级以上的波动拳或超必杀技升龙袭破最值得推荐。



升龙拳

升龙裂破





你知道吗?

KEN的战术多种多样，但不易使用GC或GC返，因而在对战中以超必杀技为主。

隐超必杀技	使用方法
升龙裂破	↓↘→↓↘→+P
神龙拳	↓↘→↓↘→+K
疾风迅雷脚	↓↙←↓↙←+K

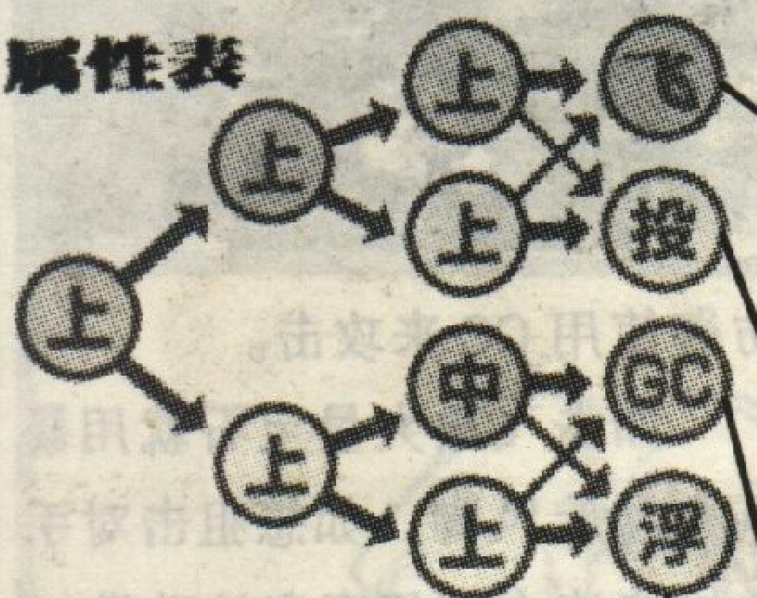
注:●为P、○为K、上为上段攻击、中为中段攻击、下为下段攻击、浮为浮空技、GC为防御崩坏、投为投技、飞为击飞技、D为特殊下段攻击技。

快速连击于第3发停止是超强的 CHUN-LI

如果想提高气功拳的等级，便收集红色宝石吧！但是对于喜欢使用蹲重击连接气功拳的便必须将气功拳等给保持在1级。而百袭脚则可以放心的提升等级。另外←↙↓↘→+K的倒立旋风脚，若不成长便非常适用。在通常技中，较有效的是对空能力很强的↘+P，及前冲攻击。由前冲命中后的P的下段技，K的中段技及P+K的投技。



属性表



①PP路线第4发的火箭弹命中率不会很高，但若喜欢使用也没有坏处。

②如果投技没有成功，也可以继续用PPP使对手防御，而再抢先机。

③这里的GC出招速度慢，攻击距离短一无是处，在这招之前停下吧！

④如果未将对手打飞可产生浮空，用气功拳及宝物投追击均可。

以PPP为主攻击

作为主要战术的快速连击便是PPP，无论对方是否防住，却会使自己处在占主动权的地位，击中的场合以站P或蹲K接气功拳或轮海啸而发挥效果，也可用PPP连接投技，但相比之下成功率并不高。除此之外，以PKK或PKPK来快速连击也是很理想的。对付对手的快速连击时，气功掌的无敌时间将表现出很高的利用价值。


强化后的气功拳


我打！打！！


打！打！！打！！



永远的女刑警

你知道吗？

气功掌还好，轮海啸的指令就很复杂，确认自己的水平再使用吧？

隐超必杀技	使用方法
气功掌	↓↘→↓↘→+P
输海啸	→↘↓↙←↓↘→+P
霸山飞升脚	↓↘●↓↘+K

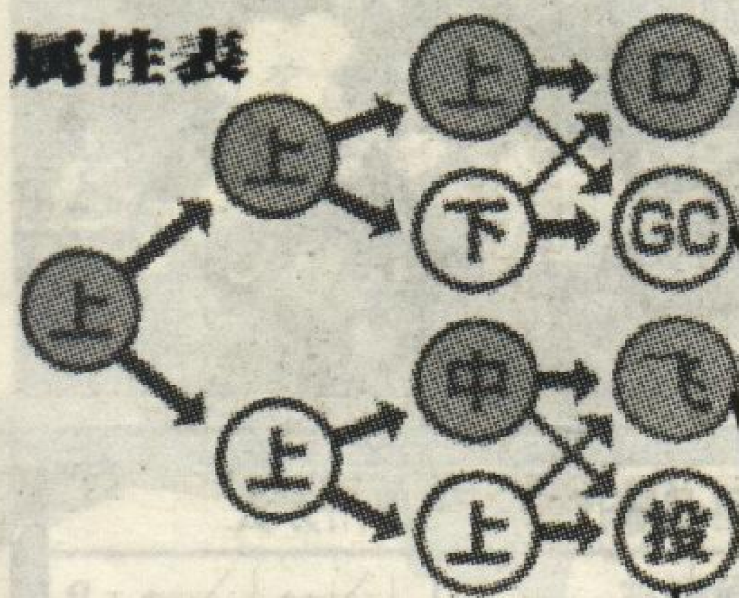
提升新技春火袭倒的等级并应用 SAKURA

一定要提升等级的必杀技是波动拳与春火袭倒，特别是对应红宝石的波动拳，强化后射程及威力均很理想，而且可以作为连续技，十分有价值。对就蓝宝石的春火袭倒也有作为连续技使用，连打按键可令大量宝石飞出。至于升樱伞强化后也是不实用的。

跳向对手的P攻击及蹲K在普通技是较好用的，其它的就不值得推荐了。



属性表



①看上去像浮空但实际会令对手倒地，无法追打，被防住的话易受反击。

②以PP式击打后，不易连接GC，且有受反击的危险。

③出招慢而不容易使用，但也可能因为出招慢而有好效果，但总之不要轻易使用为好。

④出招速度慢而基本无法在实战中成功，不要随便想尝试。

波动拳或者春火袭倒

快速连击一般都不太好用，因此以跳攻击连接蹲K再用春火袭倒和波动拳之后使用→↘↓↙←+P+K。

作为有效的伤害手段可以在自己被逼到画面边缘时发挥绝大效果的，因为这时肌肉兄贵们跑到抓住对手时间很快，有突袭的效果，不过对画面效果有期待的朋友们是肯定会在任何场合使用的。

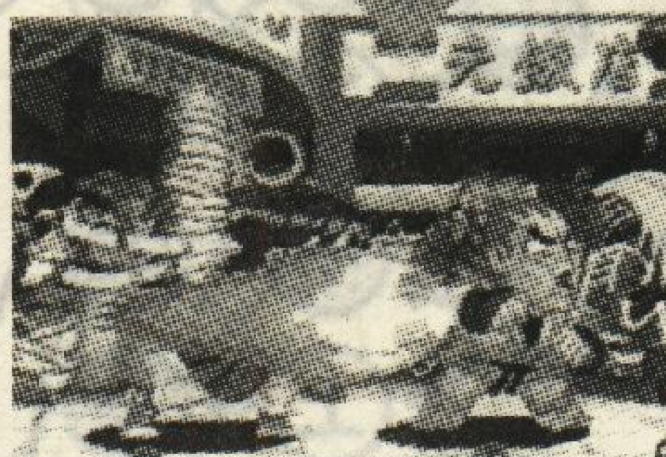
波动拳或春火袭倒的伤害力也较其它必杀技强大许多，多多使用有利于削减对方体力，在封住敌人快速连击时也很好用。


击出大量宝石



修练中的高中生


下扫腿


升樱伞

你知道吗？

真空波动拳如表中指令使用的话，会容易误出成升樱伞的。

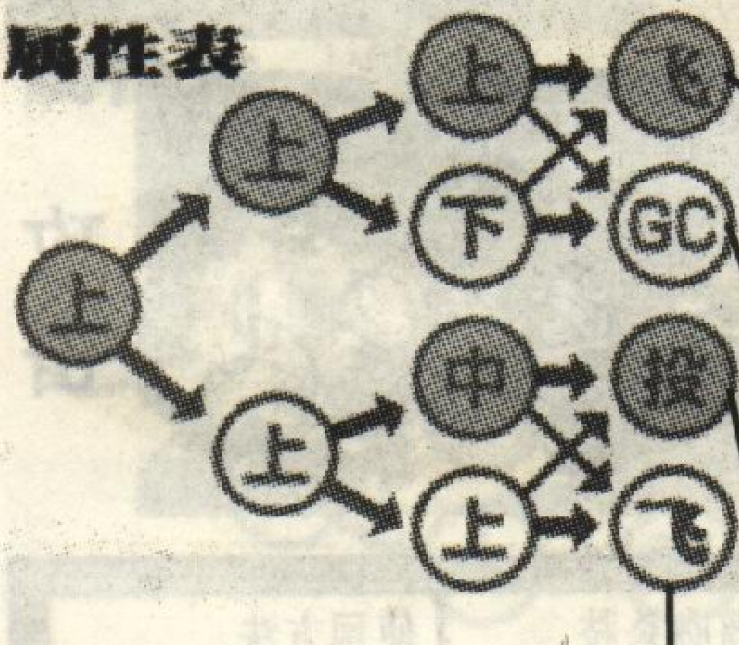
隐超必杀技	使用方法
真空波动拳	↓↘→↓↘→+P
乱春雨	↓↘→↓↘→+K
春烂漫	↓↘↓↙←↓↘→+P

将影之斩控制在1级 MORRIGAN

拥有许多判定强的通常技，所以用通常技也可顺利的攻击，其中↓+K与↘+K一要是可以使对手倒地并攻击。必杀技方面对应红宝石的魂之斩是可以放心强化的，终究判定强的飞行道具是很有魅力的，另外对空的影之斩，若被强化反而使对空判定减弱。超必杀方面还是以黑暗幻影为最可靠，还有死之斩也不错。总的来说是个不错的角色。



属性表



①这里的快速连击有可能被对方击破，使用时间差才便于发挥效果。

②若最初P击时对方距离较远，GC便无法命中，要准确判断形态。

③对距离的要求很高，因此是难于掌握的技巧，使用空中投是不错的选择。

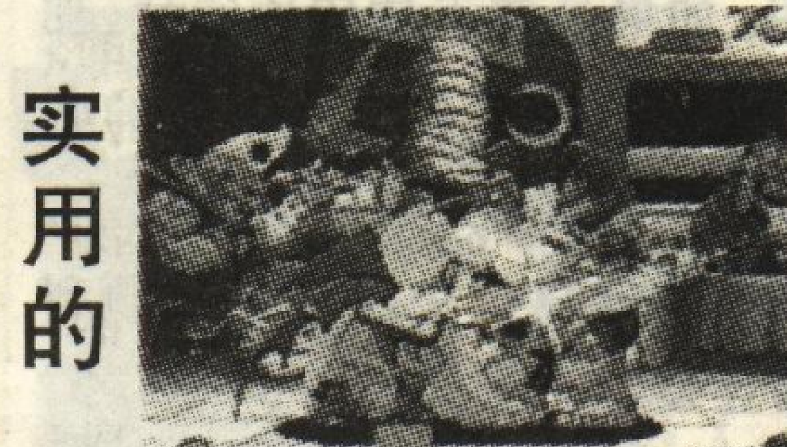
④ PPPP 和 PPKP 一样都是实用的快速攻击，但被防御会陷入困境。

使用跳踢压制

快速连击以PPK为主体，令对手陷于被动，第3发可选择上或下段攻击。当跳向对手时在空中用↓+K的飞踢会很有优势，因为攻击判定长，并有多段打。另外按住S的前冲使用上述跳攻击也很有效。站K速度快判定强，可以很容易争取先机。如果在反击的场合，可以直接使用黑暗的幻影。作为连续技↓+P除了第1发以外无法抵消有些遗憾。



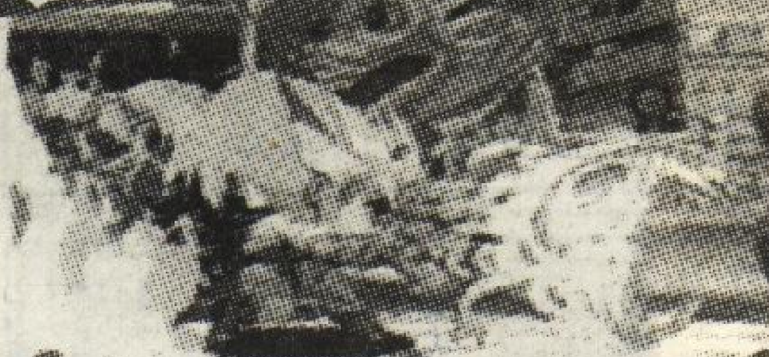
蝙蝠少女



实用的



连续技



你知道吗？ 暗黑幻影如果按右表中的招令使用时如在近距离会形成快速连击。

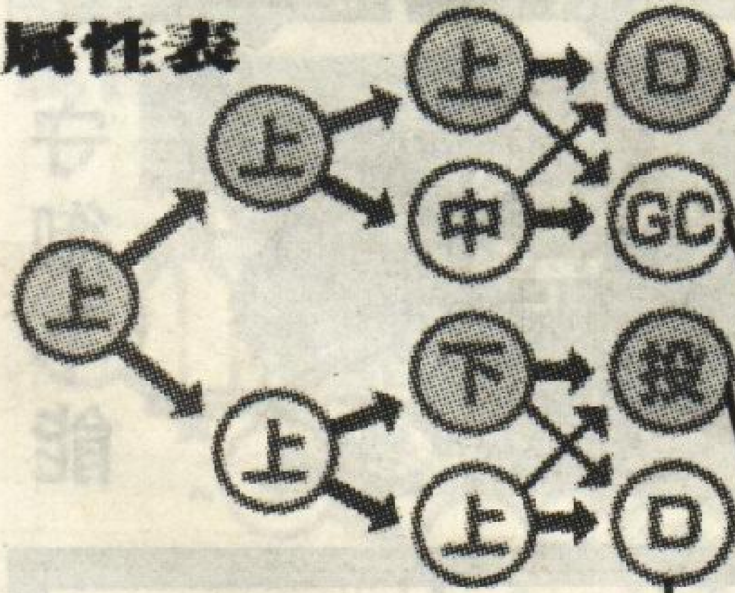
隐超必杀技	使用方法
ダークネスイリュージョン	PP→KS
デスブレイド	↓↘→↓↘+P
パラサイトテンペスト	↓↙←↓↙←+K

超必杀气槽左右着胜负 LEILEI

通常技中使用频率很高的是→+P的对空技，牵制用的↓+K还是有出其不意的空进效果，对于在前进的对手很容易命中。必杀技地灵刀是可以作为对空技使用，因此多收集黄宝石吧！暗器炮比起其它必杀技来说因为能产生气绝效果所以较有利用价值。天雷破很容易被对手防住，所以不值得期待，相比之下还是GC技很值得使用。



属性表



①最好的选择是在第3发便停下来，因为会一边打一边接近而易受反击。

②稍远离一点再使用快速连击的话，最后GC打不中的场合很多，要注意距离。

③因为出招时距离的问题，所以只限于固定对手，在第3发时P为下段攻击要注意。

④飞行道具距离长，而且有着多段攻击，所以来说狙击对手的快速连击很有用。

天回伞命！

在快速攻击时，PKKK在使用时很会被对手防住所以使用PKKP作战是正确的选择。因为普通技的距离短而且速度与其它人相比力量较低，所以拥有一定量的必杀技槽来使用必杀技的话可以补偿这一缺点，而且天回伞的攻击时会击出大量的宝石这样有利于所有必杀技的产生。另外当对手处于画面边缘时，天雷波的攻击比较有利。

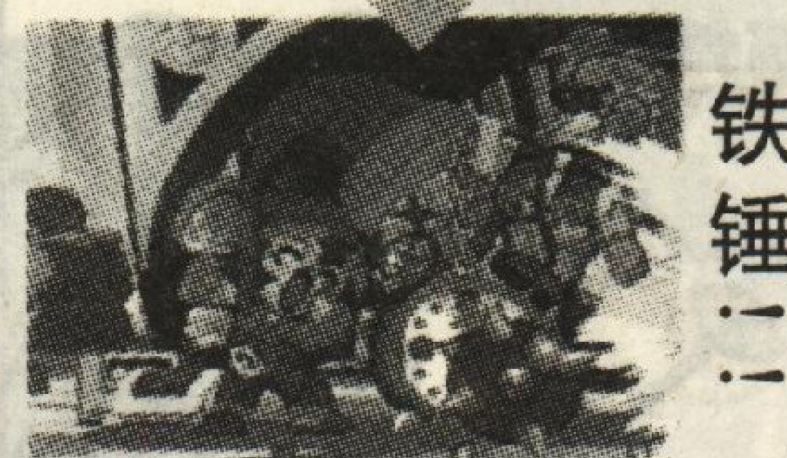




中国僵尸女孩



铁锤一



铁锤二

你知道吗？ 使用右表后新的天雷破产生的效果是与原来的有所不同。

隐超必杀技	使用方法
天雷破	PSKK↑
雷雷球	↓↘→↓↘→+K
天回伞.	↓↘→↓↘→+P

以攻击来狙击敌人的进攻 FELICIA

黄色宝石对应的必杀技应该尽力提升，成长后可以在连续技中活用，对于处于中距离的对手也有着牵制的作用。红色宝石对应的必杀技提升到3级时会使攻击距离伸长许多，远近的各种距离都可以放心使用。如果是善于使用连续技，那一定要注意蓝色宝石对应的必杀技，千万不要长到2级以上，这样在连续技中才能进行顺利的连接。

属性表

①以PPP的快速连击进行，如果将对手击至浮空后，加以空中投进行追打。

②出招的速度很慢，一定要考虑清楚才能进行使用，但攻击的距离比较长。

③出招的间隔很短，这样的投技可以多多使用，如有不慎可于第3发取消。

④以上的连续技中，可以突然加入通常技，多多利用PKK来攻击比较有利。

多利用强力的必杀技

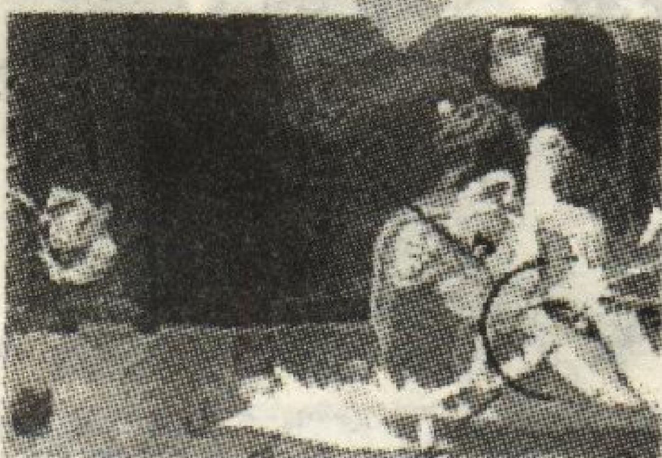
在基本的快速连击中使用PKK进行攻击的主体，而在第4发时出P可以使用投技，出K则会击飞对手。当然对于那些善用必杀技的选手，在PPP后加以提升后的必杀技可以使攻击更为有利。对于使用FELICIA的朋友们，一定要在对战时与有先机，能利用强力的必杀技把敌方的进攻全部狙击住。



行动神速的猫女

压制





攻击

你知道吗？ 对于那些长距离的隐必杀技，多使用它们取胜吧？

隐超必杀技	使用方法
プリーズヘルプミー	→↘↓↙←↙↓↘→+P
クレイジーフォーユー	←↘↓↙→↙↓↘←+P
ダンシングフラッシュ	↓↘→↓↘→+P

魔法剑其实是战术的主轴 TEBASA

站立P可以说是全GAME的选种出手最慢但距离最长，与其相反，下蹲P的出招却极为迅速。空中的→+K具有着多段攻击的性质，而↓+K的突袭作用也十分有用。在提升等级时，必须优先把魔法剑的等级提升到很高，因为于对战中魔法剑才是战斗的主力。

基于普通技的不同，在对战时一定要熟练掌握后才能放心使用。

属性表

①出此系列时，一定要依靠时间差来诱使敌人反击再加以攻击。

②判定相对来说比较迟缓，改用PPPK进攻极为有利。

③出招速度快但判定时间短，如果击中对手的话，定要别忘了追打。

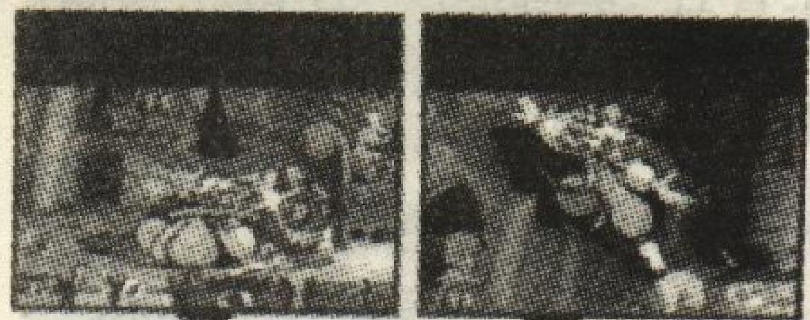
④攻击时千万要注意，如果对手进入防卫时，在PKK时进行中止就可以了。

红色宝石的集合

跳跃时→+K这样的多段攻击最好加在快速连击后追加攻击时，这样才更为有利。对于快速连击中PPP和PKK这些攻击方式中，PKK的危险性极大，如果你发现对手在进行防御时，于第3发时停止或转入↓+P这才是比较安全的方法。对于对手快速连击时，对狙击的方式是多种多样的运用普通技，必杀技和超必杀技都可以顺利完成任务。

搞笑的魔法少女





守御不能

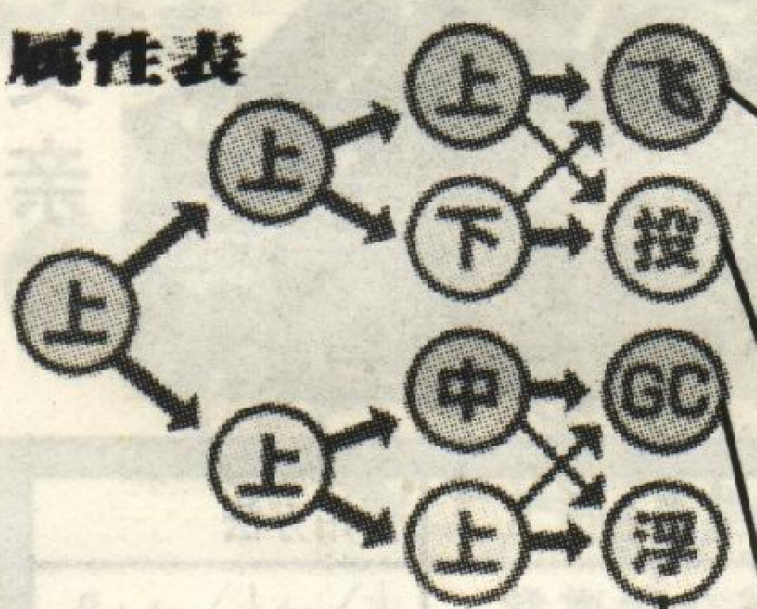
你知道吗？ TEBASA的隐超必杀技，杀伤力很大，而且有些还是防御不能的。

隐超必杀技	使用方法
アストロカノン	↓↙←↓↙←+P
アンタッチャブル・フォース	→↘↓↙←↙↓↘→+P+K
ドラゴン・アポカリプス	↓↘→↓↘+K

为获胜而封印快速连击 IBUKI

蹲攻击很强，是需要经常使用的。必杀技风斩是优秀的招术，在第1级于受身的连续技中不能使用，当然如果提升至等3后便有所变化，而且还可以代替↘+P这种优秀的对空技。在这里还要介绍一种隐的必杀技（→↘↓↙←+P+K)。于必杀技提升方面，把黄宝石对应的风斩和红宝石对应的若无的等级提升至最高，这样于连续技时风斩的作用就极为明显，而且苦无的奇袭效果也会有质的飞跃。





①虽然能将对手击飞，但是在进攻时一定要确认对方是否处于防御。

②判定出现的时间很慢，一但全部使出就没什么逃出的时间了。

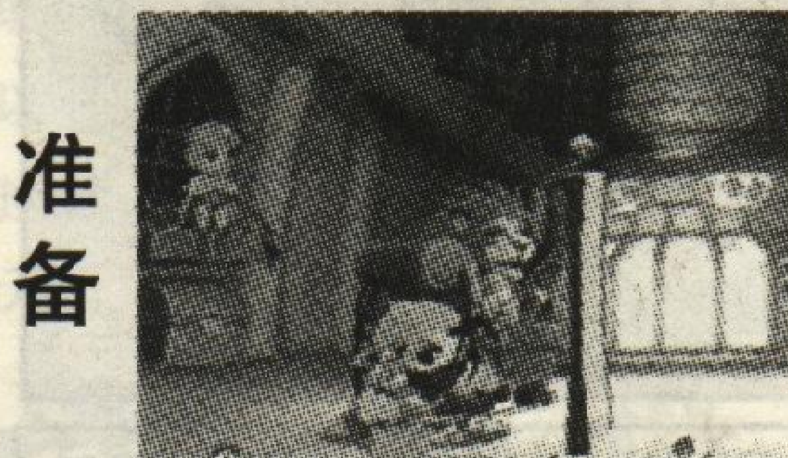
③出招虽然不快，但是判定不低，用来牵制对手时可以起到很好的效果。

④攻击发生时，虽然判定出现慢，但是一但击中，便可进行强力的空中追打。

利用投技来狙击对手

在使用快速连击中，敌方基本没有什么反击的时间和机会，因为IBUKI的攻击速度很快，而且在连续技的攻击时追加入必杀技或下段攻击可使得攻击更加丰富多彩，对敌方的体力也会有大量的削减。另外于前面介绍的隐藏必杀技后再加以3等级的风斩便可完成强力的攻击。

总的来说，IBUKI的综合能力非常强，可以适用于任何的初玩者。


准备



击飞

新登场的女忍者


强力一击



你知道吗?

霞朱省或疾风如用左表中的使用方式，便可取得不俗的效果。

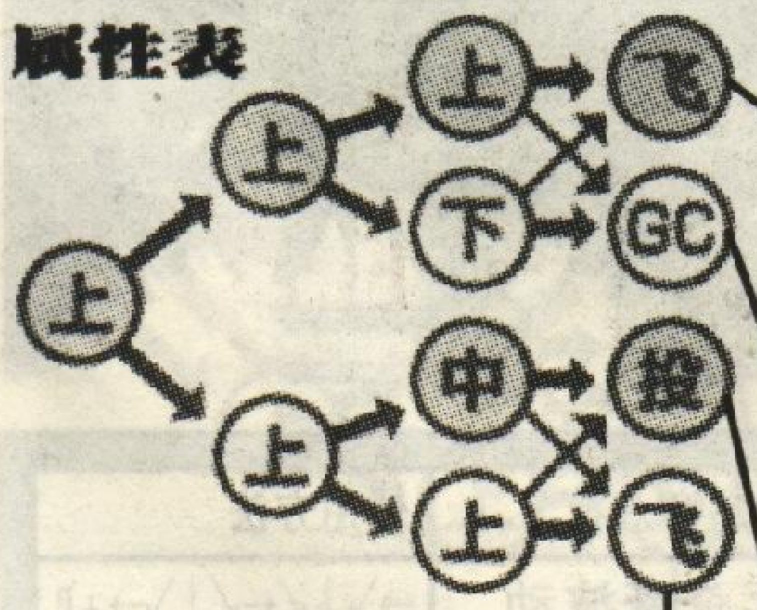
隐超必杀技	使用方法
霞朱雀	↓↘→↓↘→+P
兜雷也	→↘↓↙←↙↓↘→+K
疾风	↓↘→↓↘+P

依靠螺旋打木庄来战斗 ZANGIEF

攻击力高的角色。对普通战时拥有极大的破坏力，对空技中↘+P或←+P+S，都是判定极强的技巧，而跳跃攻击时横方向基本无敌，如输入↓+P那么对地攻击也强大无比……总的来说，ZANGIEF是普通技的达人。当然对于螺旋打桩的强化，我想不必多说了吧。

如果能够熟练掌握普通技，那么胜利是必然的。





①多少都给人很慢的感觉，但是对这些形象十分满意的还是会使用的。

②GC技的使用虽然很快，可如果对手进行跳跃的话，那么后果不堪想象。

③与其它人物比较，投技出现时时间短的可怜，但是判定强的惊人。

④出现快速连击后，是否将对手击飞取决自己的决定，ZANGIEF空中追打很难。

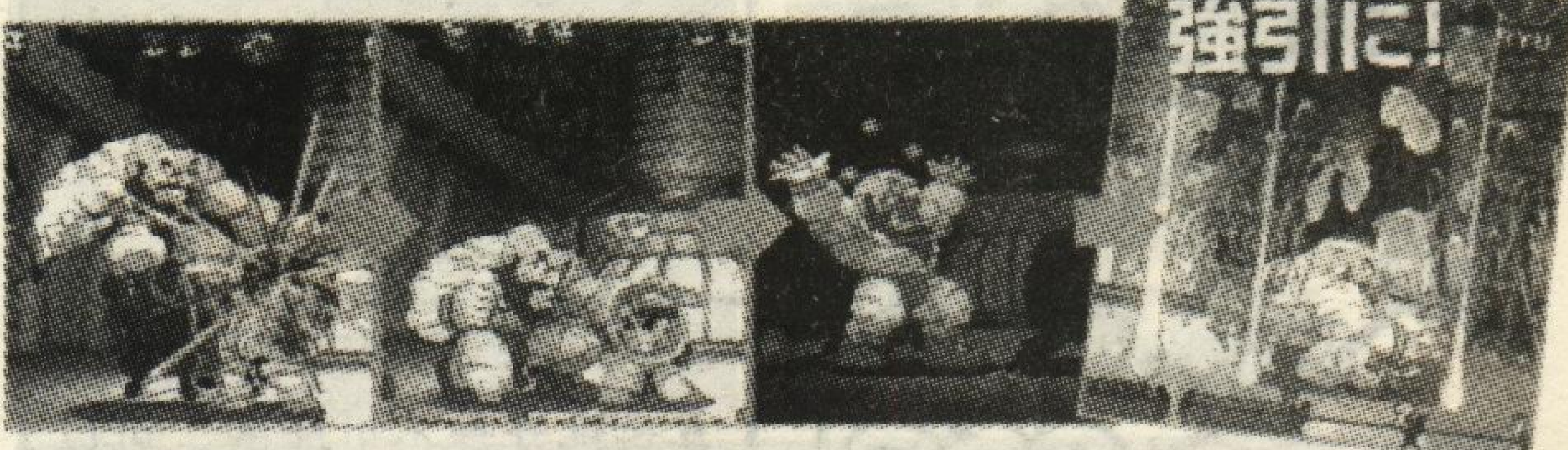
用力量来取胜

ZANGIEF的快速连击中以PPP、PPK、PKK最为出色。推荐使用PPK后连接K之后效果最佳。另外在PP和PKK进攻时，加入强力的必杀技可以消减对手的大量体力。在对战中，利用ZANGIEF的强力和螺旋打桩是取胜最为基本的要求。另外在对战时，也不要单独依靠指令投技，ZANGIEF的通常攻击也是值得信赖的。

在使用这名角色时，也要小心不要陷入对指令投的狂热投入，因为一但陷入使用指令投的狂热中，会影响整个的比赛成绩。


螺旋打桩

无敌的肌肉男



你知道吗?

FAB这种2回转的超指令投杀伤力极为可怕。

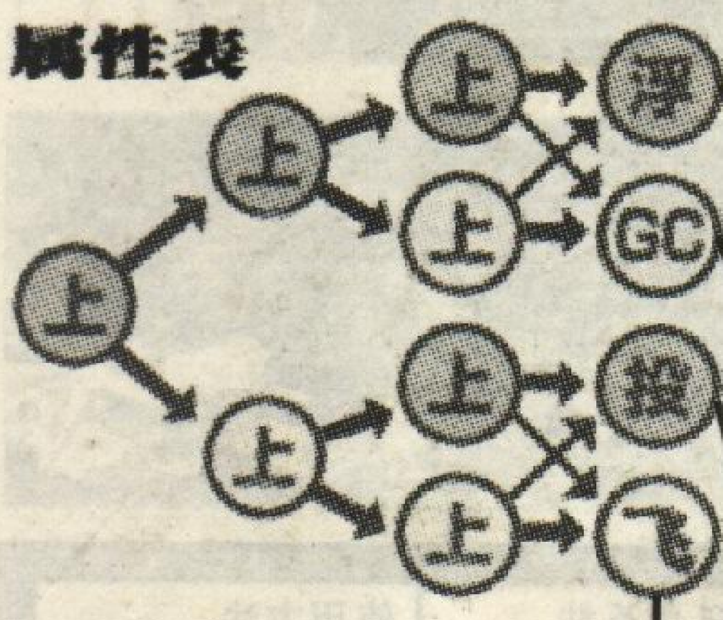
隐超必杀技	使用方法
ロシアンビート	↓↘→↓↘+K
ヘビーバイト	↓↙←↓↙←+PK
ファイナルアトミックバスター	2回转+PK

作为隐藏角色能否强大呢？ DAN

站立P攻击距离长，如果能善于使用可以牵制对手。站立K可以抬到头的位置，对于那些跳跃并不高的角色，可以用以投给予打击。我道拳是极需增加等级，这样才能使这攻击受极大限制的此招能有所提升。晃龙拳的加级可以使得无敌确率有所上升，等级1时只有1/16的机会，而成长后已敌确率上升为2倍、4倍，这样在攻击时能力会提高许多。



属性表



①PPP的作用可让对手浮空，而在攻击时要小心对手是否处于防御状态。

②出招时虽然并不太快，但是于连击中存在着中、下段的判定的变化。

③对于快速连击，此系列的出招时间慢，可在攻击时上、下段的切换很可怕。

④极具有表演效果的快速连击，因为需要换装，所以只有钟爱DAN的人才会用。

PPP为主力

DAN的快速连击中PPP和PKK都属于优秀的攻击方式，其中相比较以PPP为最适用，其它的快速连击中如果加以超必杀技的话效果更佳。在对战中介绍一种强力连续，空中攻击敌人随后着地同时使用殉哭杀，这样便可以伤害敌人许多体力，有兴趣的朋友可以去试试，当然使用起来是非常困难的。



最强的傻瓜



我踢！



我挑！



父亲！

你知道吗？

现公布真·晃龙拳（→↘↓↙←↙↓↘→+S)的使用方法。

隐超必杀技	使用方法
震空我道拳	↓↘→↓↘→+P
オヤジブラスト	→↘↓↙←↙↓↘→+P
晃龙烈火	↓↘→↓↘→+K
殉哭杀(3回合消费)	PP→KS

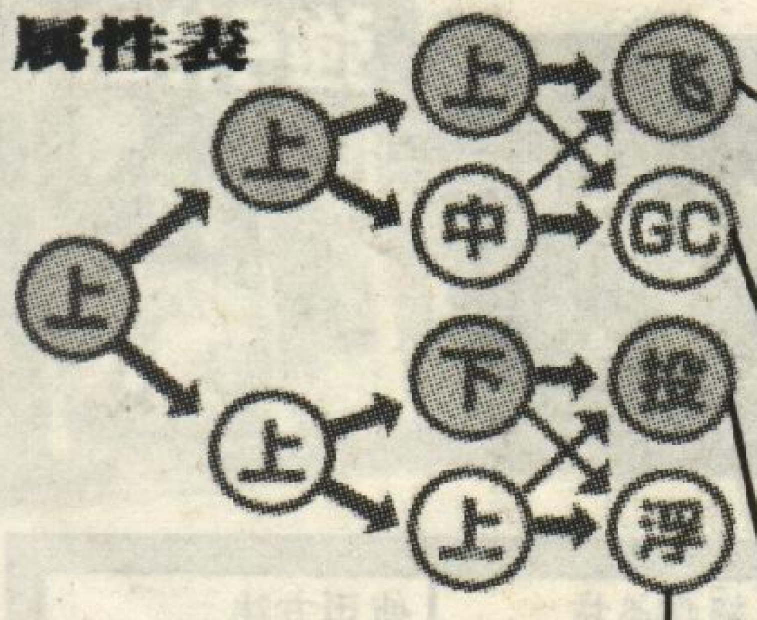
强大！强大！！强大！！！ GOUKI

无论通常技，普通技还是必杀技，甚至超必杀技都十分强。

跳跃中↓+K的天魔空刃脚，可以说非常强大，对敌人的攻击判定极大。豪波动拳是指升等级的核心，上升到3级时此技使用可代替上勾拳这一优秀的对空技。而其它的攻击方式中如要连续其它必杀技时，就没有必要再提升其它必杀技的等级了。



属性表



①无防卫状态时与对手接近便可安心使用，不会被对手反击。

②攻击时对手要想利用普通方式逃开是不可能的，可以安心使用。

③攻击时出招时间长，对手会随时进入防御状态，一定小心才可。

④如用PKKK攻击的话，不如改用PKPK这一特别的攻击方式。

天魔空刃脚为主

如果想跳跃攻击的话，多多利用天魔空刃脚可以连接多种的必杀技，而且还可以跳到对手背后直接攻击对手的后方，之后的必杀技连接很可能使对手被重创。当然如果使用得当，在天魔空刃脚后可以连接特别的瞬狱杀，有兴趣者可以去试一试，也可以按右图中的使用提示去练一练：P→瞬狱杀。









你知道吗？

隐密的瞬狱杀出法见右表中，画面见上图。

隐超必杀技	使用方法
灭杀豪波动	→↘↓↙←↙↓↘→+P
灭杀豪升龙	↓↘→↓↘+P
天魔豪斩空	空中→↘↓↙←↙↓↘→+P
殉哭杀(3回合消费)	PP→KS

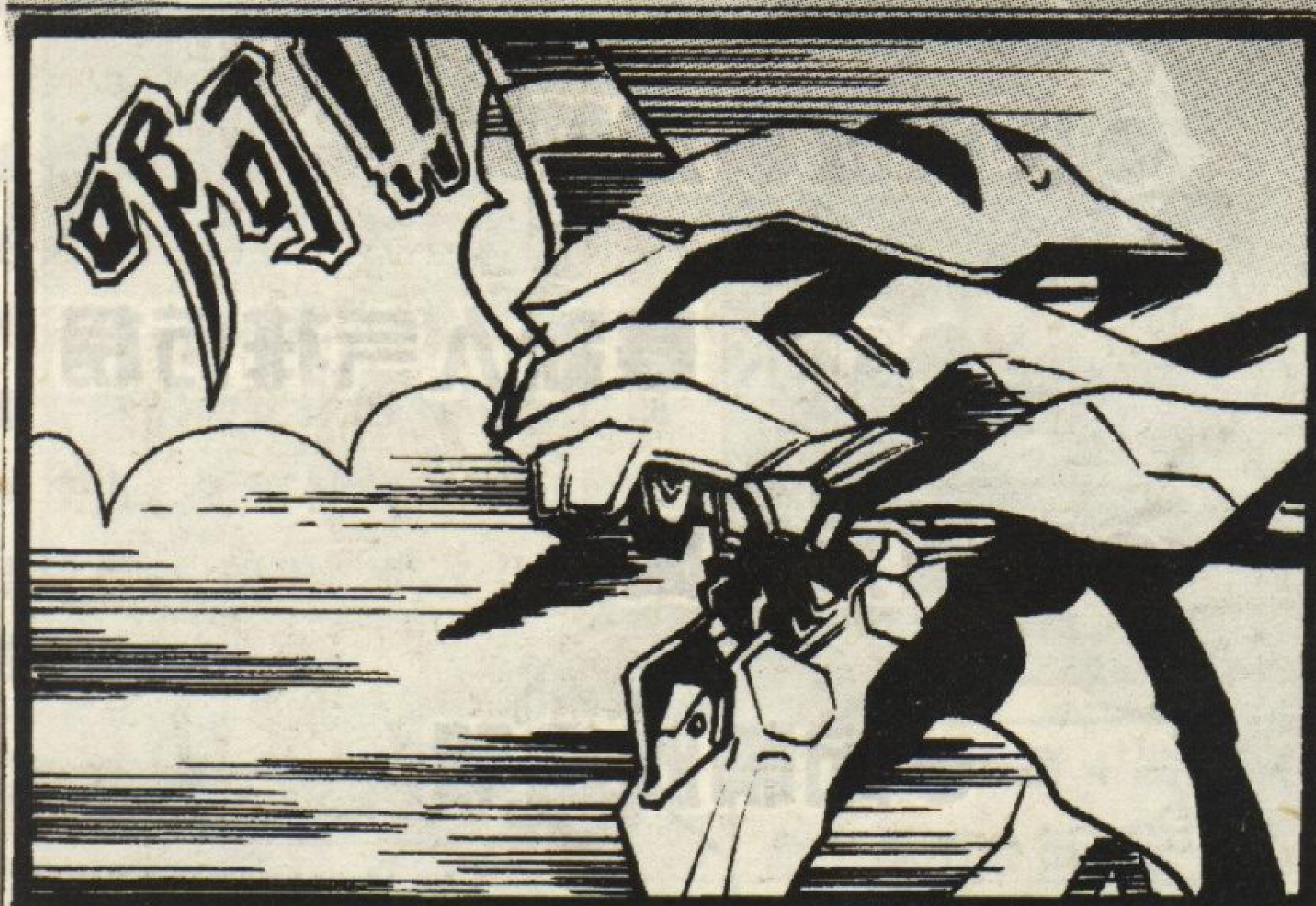
漫园

- 四格漫画廊
- 读者投稿选登
- 长篇故事连载
- SNK 最新人气排行榜
- 动漫万花筒
- 闲情雅趣篇

责编/PAN

四格漫画廊

暴走









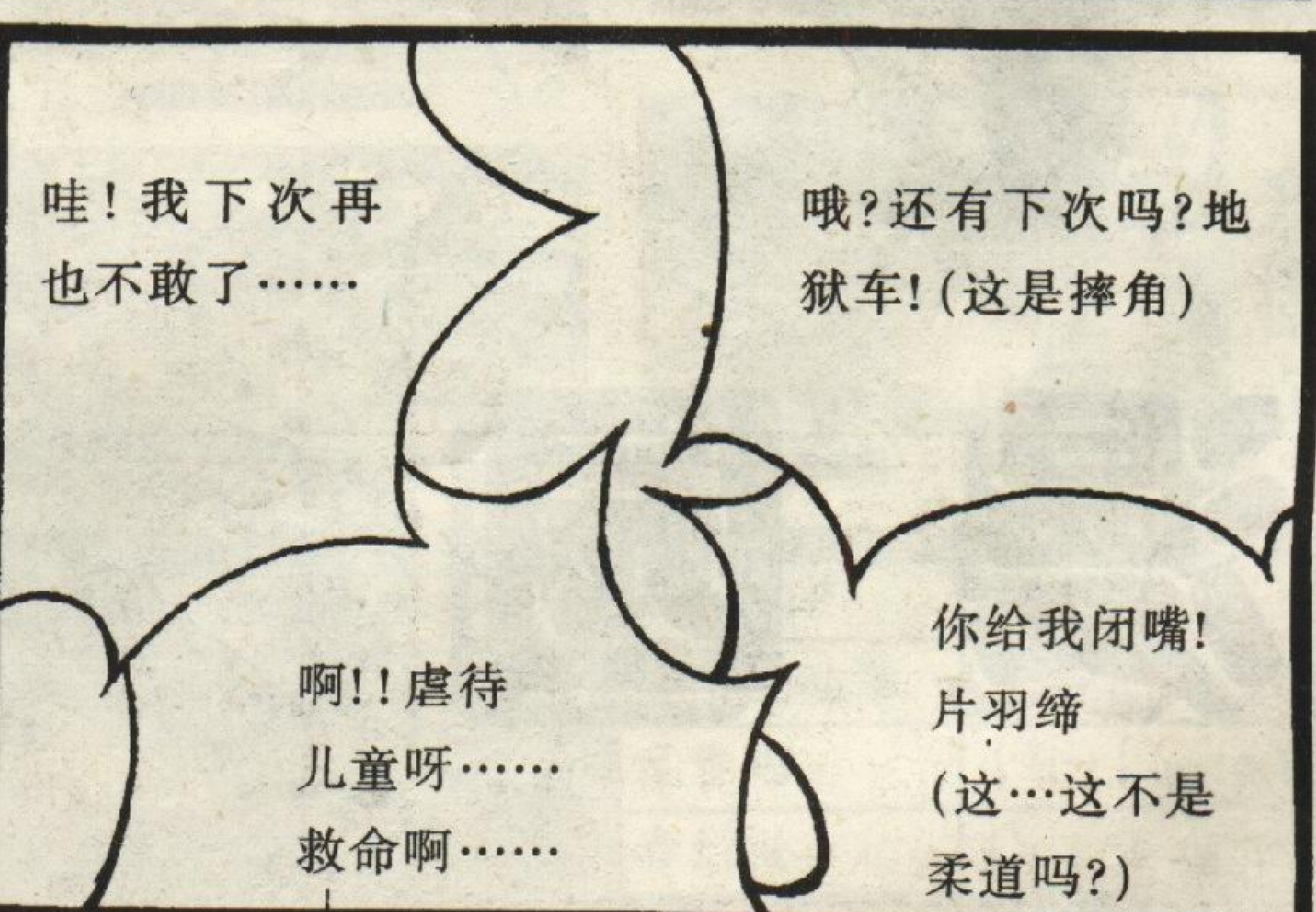
——作画 冼宇峰

头发下的秘密



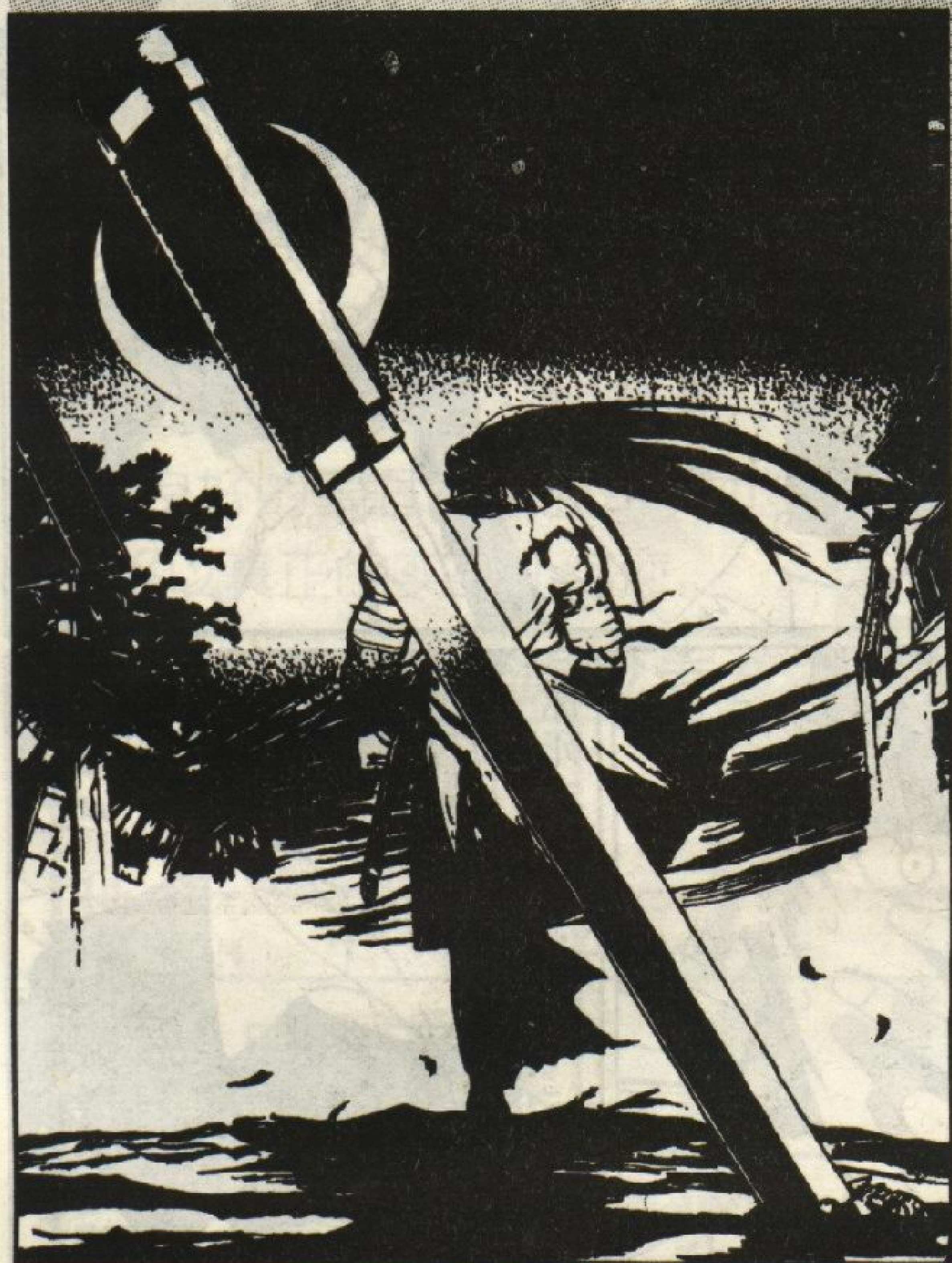






——作画 冼宇峰

读者投稿选登



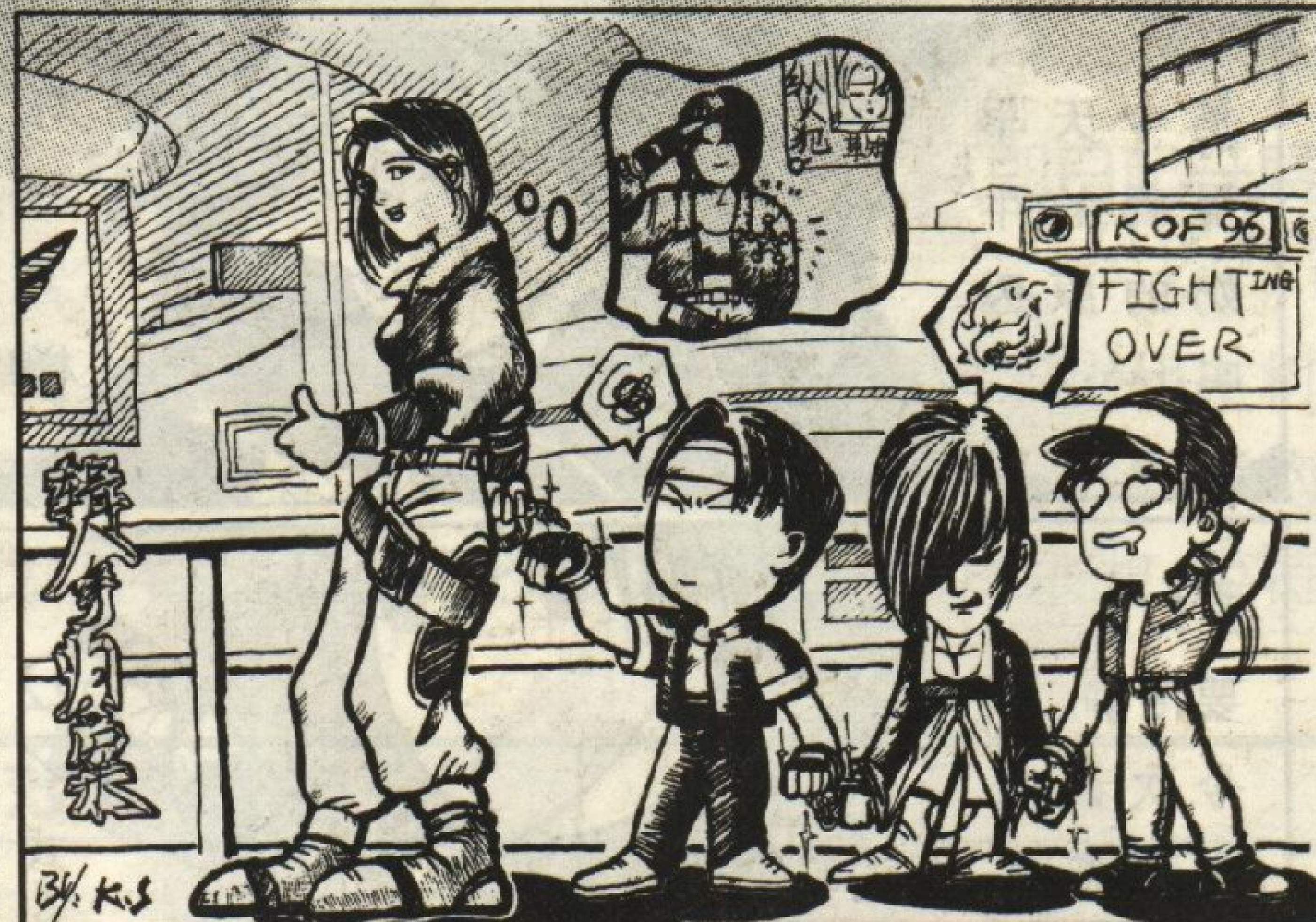
▲一代剑豪　　作者/四川　殷子龙

专业级的水准，从构图到明暗对比无一不显示出作者扎实的美术功底，期待你的下一部作品。

▶"辑拿归案"

作者/广州　开水(?)

玛丽牵着三个流口水的傻子去领赏金，不过凭她的力量要想捕到这三个危险分子似乎有些困难。就算特瑞和草雉是自投罗网，八神总不至于吧……明白了！三打一，一定是这样的！



▼"地狱先生"之速鱼

作者/北京　千佳

制作精细，足足贴了三层网点，内容上没有局限于格斗游戏狭小的一隅，而是从其它类型中选材，这正是我们所鼓励和提倡的。



▲"新世纪福音战士"之绫波丽

作者/南昌　Ikari Shinji

很不错，以至于编辑部里有人为了证明是描下来的而反复地在原画集上查找。结果？当然是一无所获啦。



▶恰姆恰姆

作者/上海　刘可南

构图很有新意，神态也把握得很好。告诉你其实我也是个恰姆迷呢。



▲睡梦中的列欧娜　　作者/北京　Sea horse

能在海洋一般的格斗题材投稿中脱颖而出是因为它的原创性。画面上角那只嘟着嘴的海马好像是作者的自画像，挺好玩的。不过Leona居然看着我们的杂志睡着了，实在是太令人激愤了！现令作者速寄来新稿补偿错误，否则……



长篇故事连载


作个最后的了断吧!八神!


你死定了……
呜!?
KOF
炎の不条理劇場
ストーリー&イラスト
藤井みほな


坏了!肚子痛怎么会这样!!
是今天早晨喝的牛奶的原因吗……?


什么!从没见过的姿式。难道?他已经领悟了新的必杀技?
京!要冷静。今次看来会很难对付!


这回暂时中止吧…
想逃吗!?
什么!?


不要在这种连人影都没有的地方,我要在大家的面前杀死你!!


洗干静脖子等着吧!!


好危险呀!为什么没有厕所呢!?
这个公园里确实应该是有个厕所的呀!!


有了!!


嗯……暂时是没有事了……
?


什么!?


哈!是我先来的!
快点!快出去!
啊!!





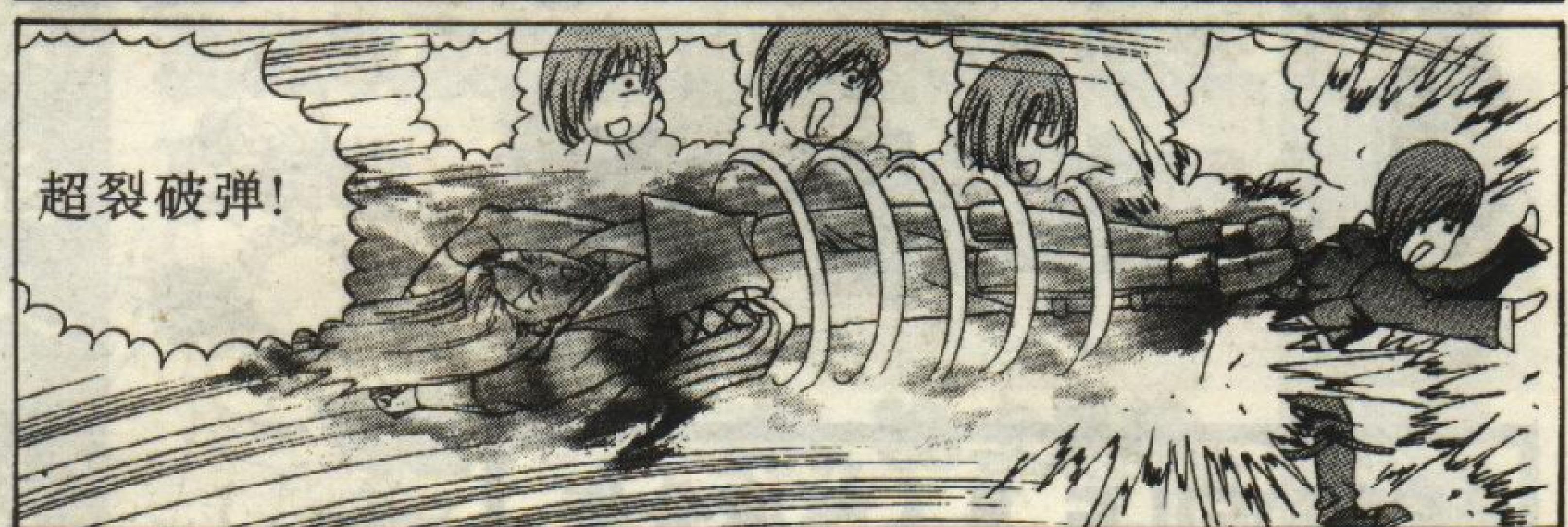






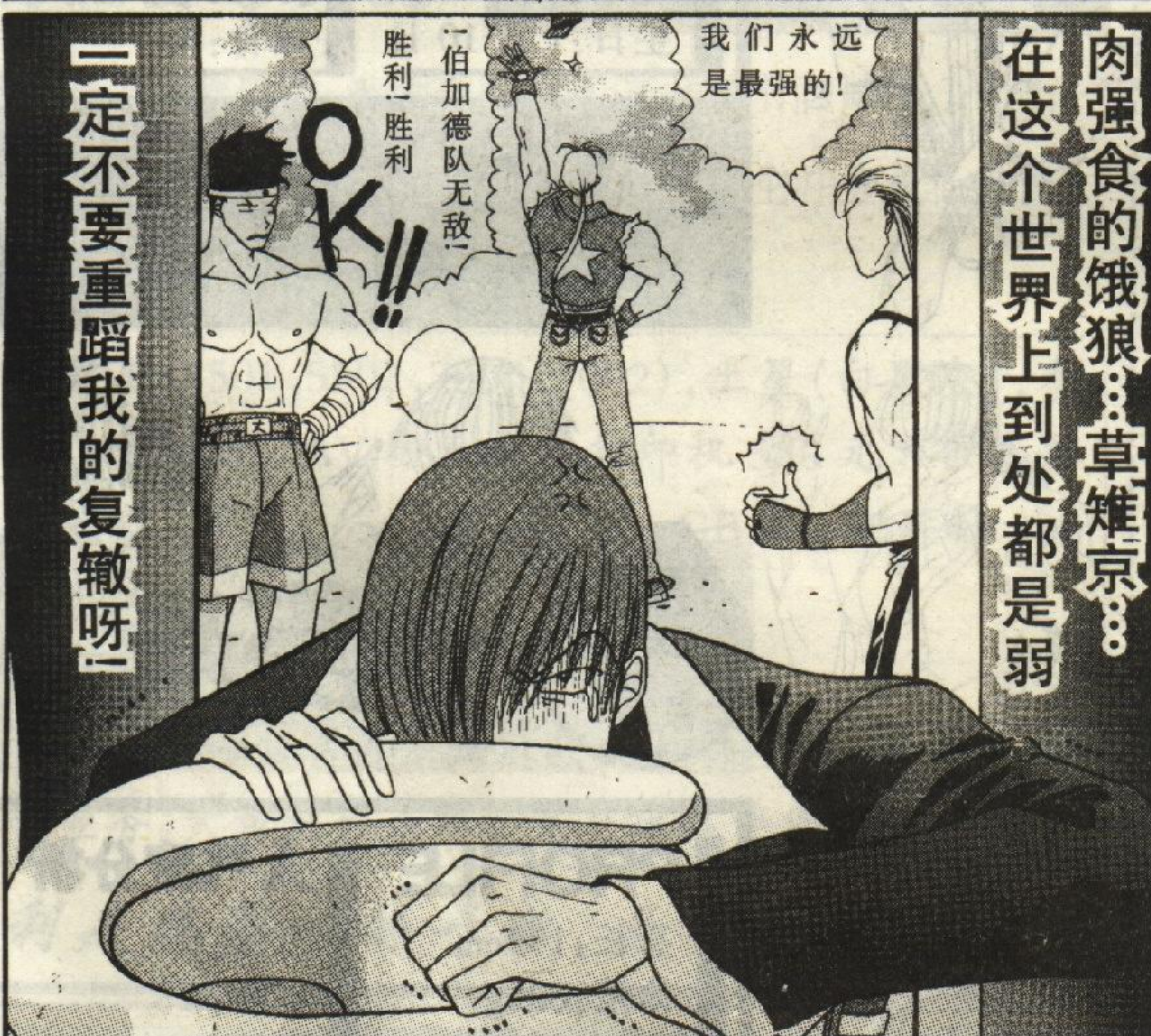












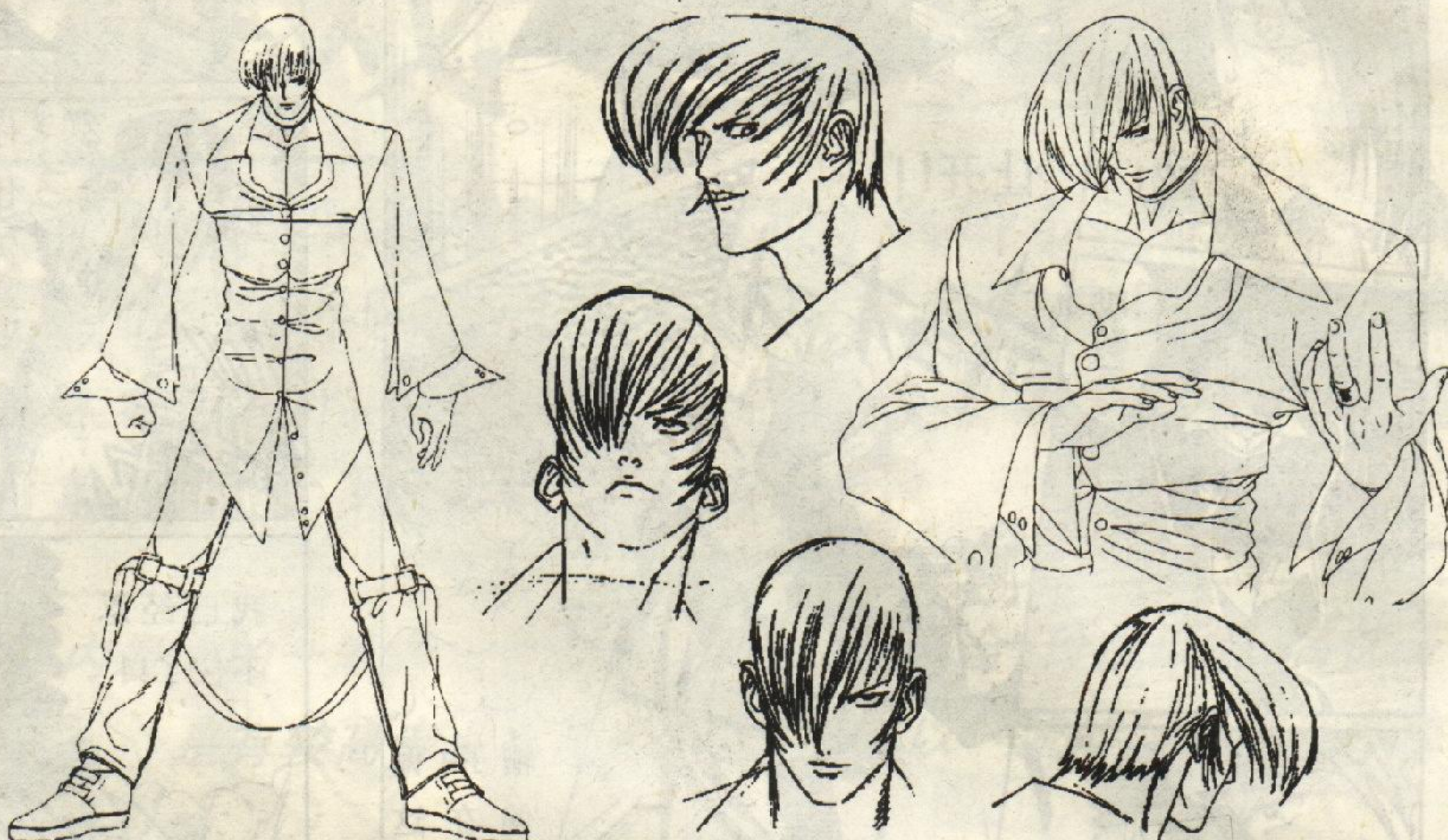
(未完待续)

"炎の不条理剧场"三度出击，本次又是拿大家心目中的偶像八神开涮，且已到了无以复加的程度，不知下次会轮到谁。有读者询问"长篇故事连载"是否接受读者的投稿，当然了，只要构思优秀，不论是什么题材都可以(思想内容要健康且要与游戏有关)，我们只是抛砖引玉，真正的主角还是你们。

SNK 10……9……8……7…… 十大人气角色评比

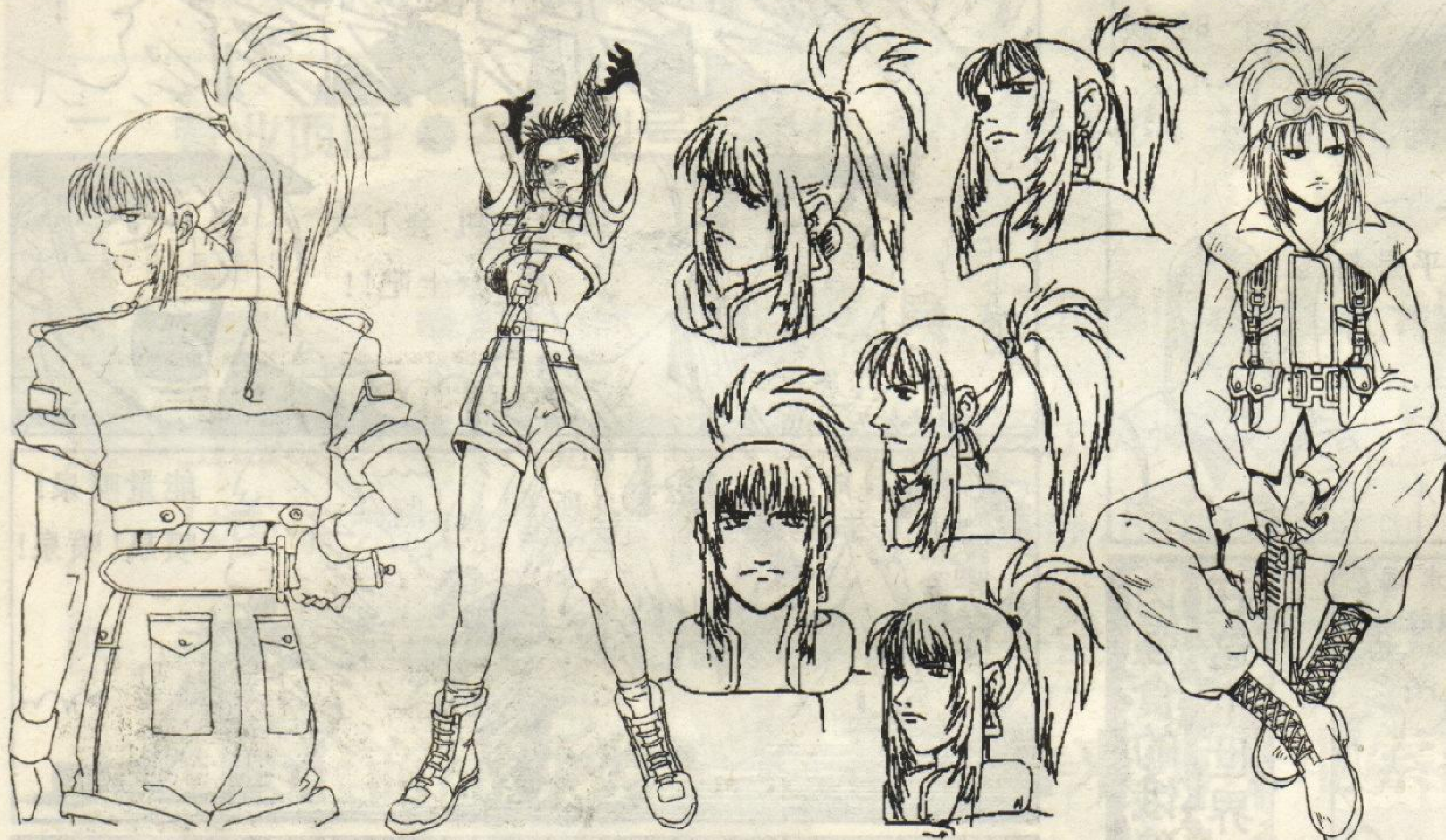
最新特报

1位 八神 庵



PROFILE	人气度分析
身长:182cm	力量:A
体重:76kg	容姿:A
血型:O 型	知性:C
生日:3 月 25 日	人格:E
	综合:B

背负着沉重的宿命，眼中充满了狂野的杀机，凭借着执着与本能在人兽间徘徊。SNK近年来设定最为成功的人物登上第一名的宝座确实是当之无愧。



2位 列欧娜

PROFILE	人气度分析
身长:178cm	力量:B
体重:66kg	容姿:B
血型:B 型	知性:C
B84/W60/H87	人格:C
生日:1 月 10 日	综合:A

集军人的镇静和少女清新的气息于一身。看似坚定的眼神中更多的则是惆然与落寞，虽说现在流行这种“凌波丽”式的冷美人。但能排到第二也的确有些出人意料。

3位 草雉 京

PROFILE	人气度分析
身长:181cm	力量:B
体重:75kg	容姿:A
血型:B 型	知性:D
生日:1 月 10 日	人格:C
	综合:B

迎合了大众化的审美情趣。但在他的身上宿命与战意似乎比正义和激情要来得多些，随着时代的前进，那种热血型的主人公越来越不被人接受，草雉算是最后一道防线吧。





4位 莎米

PROFILE	人气度分析
身长:173cm	力量:C
体重:68kg	容姿:A
血型:B 型	知性:B
B92/W63/H87	人格:D
生日:2 月 13 日	综合:B

邪气中透出女性成熟的丰韵。性感的装束更是将魅惑的气质展现得一览无余。与麦卓和薇思一样，这种另类的诠释将女性角色的设定引上了新的方向。

5位 娜可露露

PROFILE	人气度分析
身长:5尺1寸	力量:B
体重:–	容姿:B
血型:–	知性:B
B2尺7寸/W1尺6寸/H2尺7寸	人格:A
生日:10月11日	综合:B

绝对正统型女主角。个性的欠缺是这类角色的通病。能够上榜更多的是依靠她在"侍魂"中的资历,而不是角色设定本身的内涵。









6位 山崎龙二

PROFILE	人气度分析
身长:192cm	力量:B
体重:96kg	容姿:C
血型:A型	知性:B
生日:8月8日	人格:B
	综合:C

不承担任何的责任和义务。完全随心所欲的生活。这是真正的像风一样的自由自在的男人。在生活节奏越来越快的现代社会这样的角色会赢得许多人的共鸣。

7位 不知火舞

PROFILE	人气度分析
身长:164cm	力量:C
体重:50kg	容姿:B
血型:B型	知性:D
B85/W54/H90	人格:C
生日:1月1日	综合:B

"饿狼"系列的台柱之一,历来都是人气度极高的角色,与草雉京一样迎和大众口味的设计。穿着方面……确实是令人印象深刻。






8位 莉姆露露

PROFILE	人气度分析
身长:5尺	力量:C
体重:–	容姿:C
血型:B型	知性:D
B2尺3寸/W1尺6寸/H2尺7寸	人格:B
生日:7月6日	综合:C

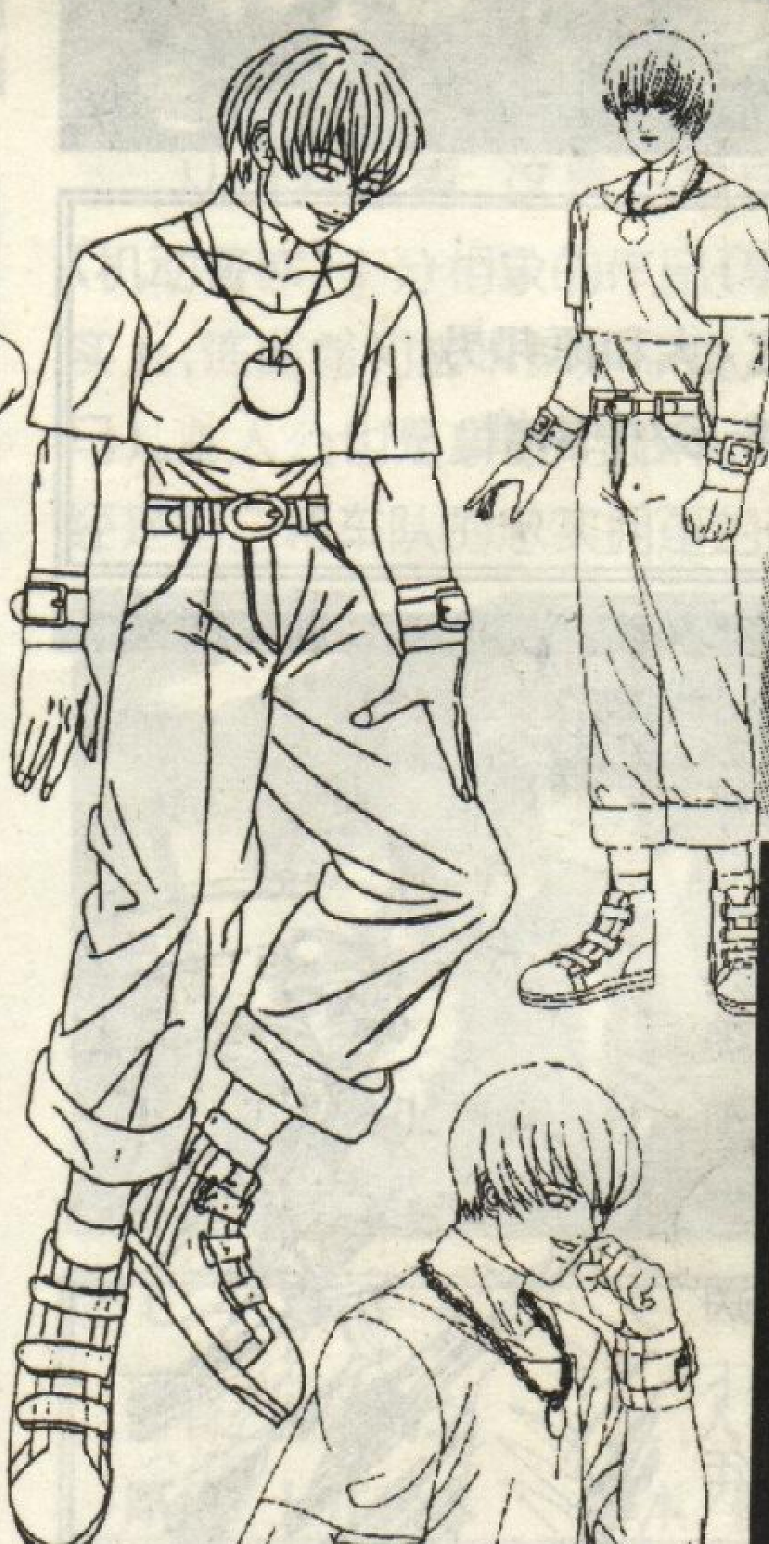
天真纯洁的小女孩,属于人见人爱的类型。不过相比之下似乎更多的是得到女性的青睐。究其原因,也许和她们爱饲养小动物的天性有关吧。

9位 布鲁玛莉

PROFILE	人气度分析
身长:168cm	力量:C
体重:49kg	容姿:B
血型:AB型	知性:B
B86/W54/H85	人格:B
生日:1月10日	综合:B

独立自主的新女性形象,当然作为女性角色除去性格外,更重要的是端丽的容姿和迷人的装束,在这两方面布鲁玛莉有绝对的自信。






10位 克里斯

PROFILE	人气度分析
身长:160cm	力量:B
体重:48kg	容姿:B
血型:AB型	知性:A
生日:5月3日	人格:E
	综合:C

继莎米之后司炎天王克里斯也荣登人气榜,足以证明"格斗之王'97"人物设定的成功,制作组的人员一定已经感动的快要落泪了吧!

动漫万花筒

未完的华尔兹"特别篇"（剧场版）



光阴似箭，从 **1978** 年至今机动战士高达已经陪伴我们走过了整整 **20** 个年头，从第一部《**0079**》到如今仍未结束的《**08MS** 小队》，高达家族的成员们为我们谱写了一个业界长青不老的神话，而这部"特别篇"的诞生，相信会为二十周年庆典的进行曲再添上一个悦耳的音符。

情节方面，剧场版基本是以之前的 **OVA** 为蓝本，并没有太大的改动。起因是以自称为托雷斯的女儿玛丽亚娜的出场到最终五位少年高达机师阻止"流星行动"为结束。在视觉效果和镜头处理上相信都会有很大的改观。帅气的希罗以及傻乎乎的迪奥届时他们一定会带给你一种全新的感动。"未完的华尔兹"究竟会成为一个完满的句号，亦或是传说新的开始呢？让我们拭目以待吧。





STAFF

原作／矢立肇、富野悠游季　机械设定／大和原邦男
希罗／绿川光　迪奥／关俊彦　特洛瓦／中原帽
张五飞／石野龙三　卡特鲁／折笠爱

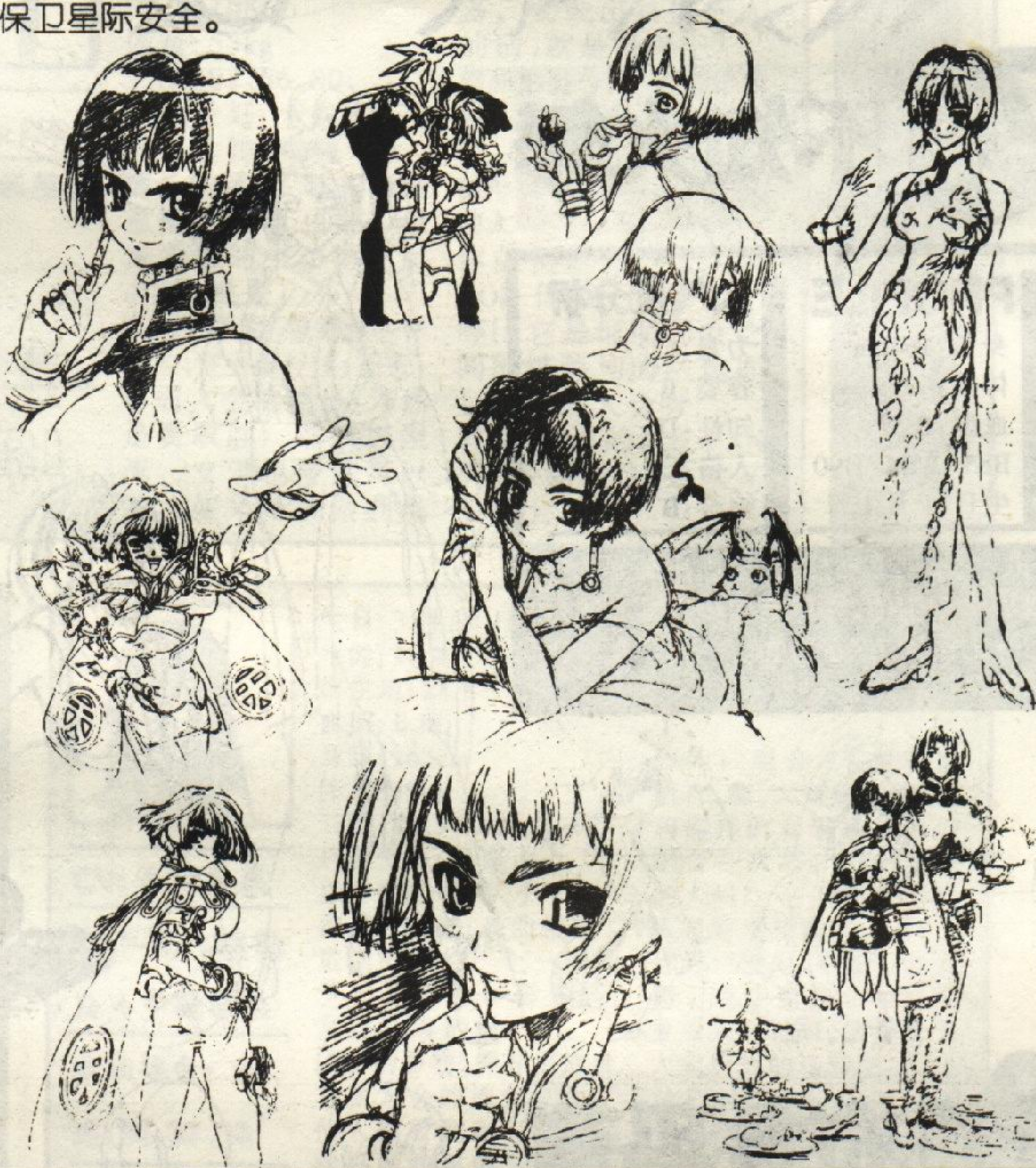
可爱的林克斯



星方系列的第二部作品，做为外传形式即将开始制作。

在宇宙海盗横行以治安差而著称的奥拉西恒星系里，有一个专营运输和情报的组织"林克斯"。总裁李剑河（音译）为了维持营运，消灭海盗成立了新的警察组织，本来踌躇满志不想很快就一命归西。临终前他留下遗嘱，让自己的孙女继承"林克斯"。于是，年仅十六岁的美风便成为了"林克斯"的下一任总裁。

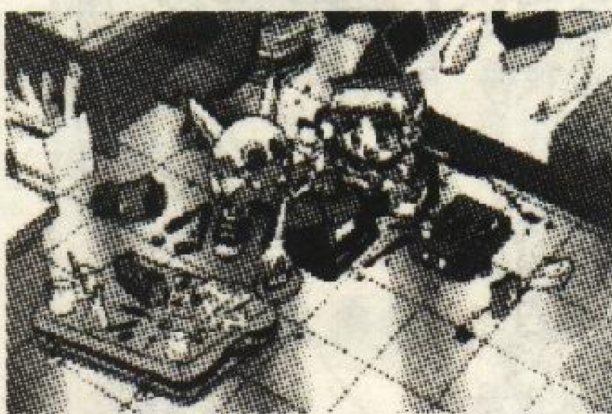
虽然是个少女，但力量绝不输人，剑术与胆量更是天下一品，在她的身边还聚集了一群强力的仲间，副官鸿星是"万事通"，是物品管理方面的高手，善于操纵电脑，营运值颇高，且性格方面也是标准的任劳任怨型。与其成为鲜明的对比杜兹则是属于沉稳认真的军人一类，身高 **2** 米 **5** 的巨大恐龙人相信只是看一眼，对手也会不战自降。金发美女巴贝蒂亚担当作战参谋一职，据说已将《三国志》烂熟于胸，性格也异常的冷静。还有一只好色的猫塔菲是美风从祖父那里继承的遗物，关键时刻常常变形为一把剑，保护主人的安全。这样一群奇怪的家伙就是这部"星方武侠"的主角，他们将同宇宙战舰"林克斯"一起同宇宙海贼做殊死的战斗，保卫星际安全。



STAFF

原作／伊东岳彦、矢立肇　人物设定／西田亚沙子
CG 设计／友杉达也　人物原案／幡池裕行　印象插图／田中光

发明 BOY 卡尼・潘



"要成为出色的发明家并前往宇宙中旅行"这是卡尼・潘长久以来的梦，然而在发明家许可审查的当天，他便遭遇**ロボト**暴走事件（在本作世界设定中，将机器人称为**ロボト**）好在最终在朋友奇德的帮助下控制了事态，并因祸得福，获得了发明家的许可，不过许可有 **5** 个等级，只有最高级才有前往宇宙的资格，而卡尼得到的却是最低级的 **C** 级。为了晋级！为了梦想！我们的卡尼・潘开始了他那疯狂的发明计划。

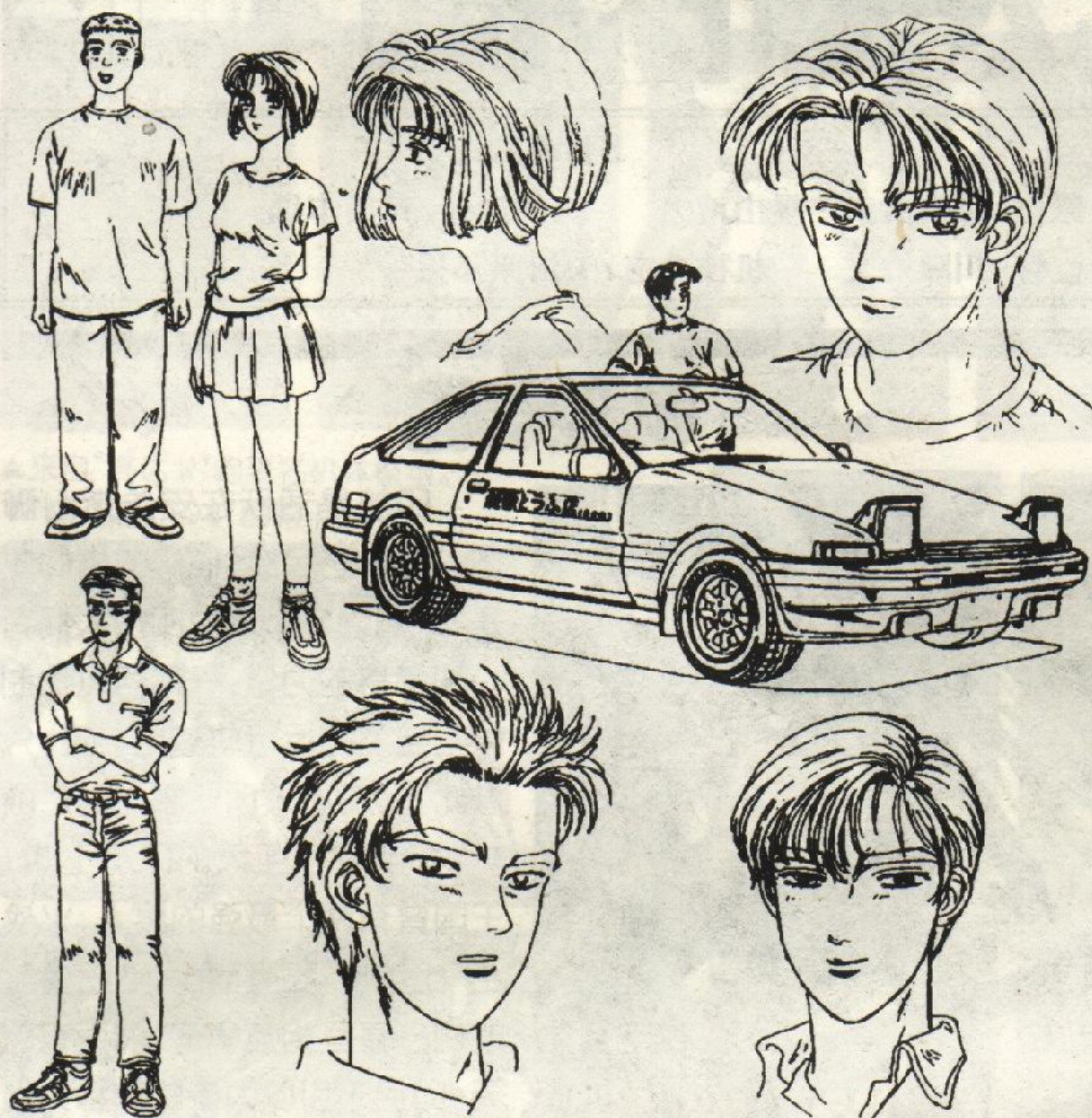


大写字母D

曾经在SS上以赛车游戏登场，并于"周刊 YOUNG MAGAZINE"上连载的《大写字母D》终于要动画化了！

主人公藤原拓海是一个碌碌普通的少年，偶然的机会，曾经是赛车手的父亲发现拓海具有一名天才赛车手所需的优秀素质，于是父亲以继承豆腐店为由，要拓海终日开着营业车，往来于山间，藉此磨练他的技术。

一次在秋名山下，拓海无意间赢了一辆FD-35，而驾驶该车的则是人称"赤城第一"的高桥兄弟之一：高桥启介。从此以后一个又一个"机车少年"出现在拓海的生活中，向这位"天才"挑战。年轻的赛车手们将青春的热情放在机箱里燃烧，在风驰电掣的奔驰中寻找自我，伴随着马达的轰鸣，拓海也一步步的走上了自己的宿命之路。



STAFF

监督／三泽伸　脚本／卢田博文、岸间信明
人物设计&总监督／吉濑登　藤原拓海／三木真一
高桥凉介／子安武人　武内树／岩田光英

地狱先生奴米
～迷路的恶梦



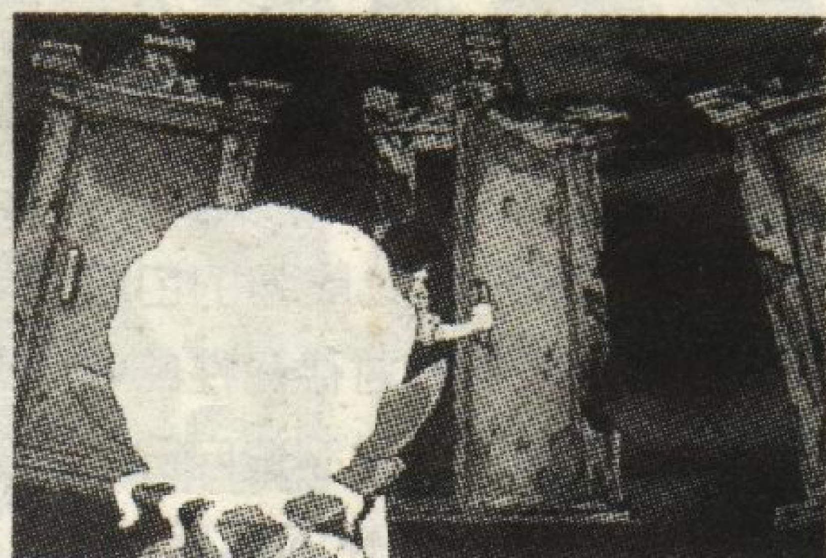
在这个世界上还有许多不为我们所知的事物存在着，异世界的目光无时无刻不在注视着我们的一举一动，当这些力量威胁到我们的生活时，便会有人站出来阻挡他们。这些勇敢的斗士就是通常所说的灵能者，而在灵感力聚集的童守小学，有着这样一个灵能教师，他将拥有强大力量的"鬼"封在自己的左手中，并用这只"鬼手"一次又一次的击溃那些邪恶的灵体，保护自己的学生。这个人就是地狱先生——奴米。





在《周刊少年JUMP》上连载的人气大作《地狱先生》继TV版和剧场版之后，终于推出了OVA版，第一话已于6月12日开始在日本出租，内容取材于漫画原作，讲述奴米的化身阳神明制服"壁男"的故事，今此的第二话，亦可于原作中找到，因事故而死的坏学生布吉米在梦中逼迫别人寻找丢失的口琴，相信看过漫画的朋友一定都不会忘掉这段情节，片子很精彩，但记得不要做恶梦呦。





STAFF

原作／真仓翔　监督／山田彻(二话)　奴米／置鲇龙太郎
立野广／藤田淑子

超机动传说



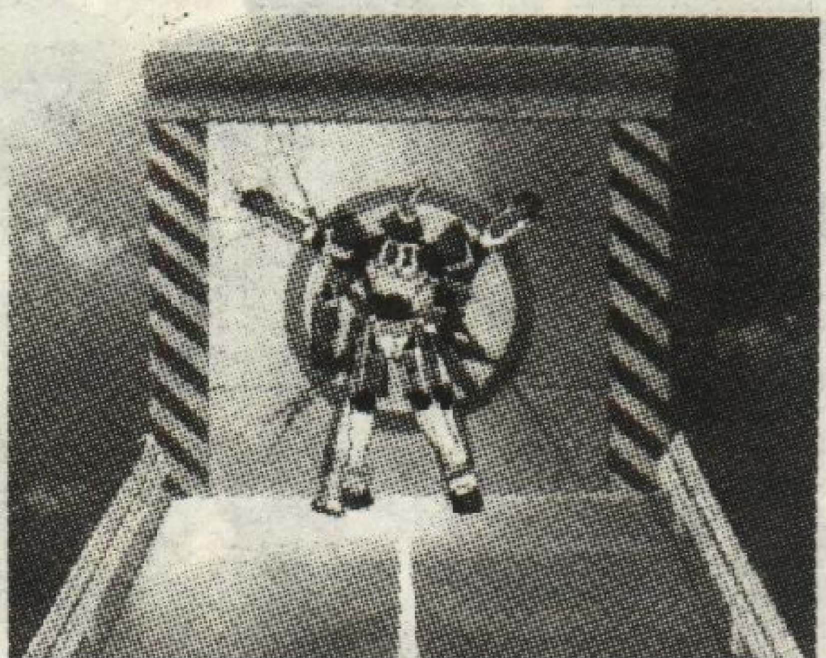
故事发生在近未来的日本，在当时机器人已经向汽车一样在全世界范围内得到普及，并逐渐取代其他工具成为人们生活中不可获缺的一部分。

十七岁的远野宫性格开朗、天真活泼，虽是女孩子却有着不输于男人的性格。尽管在校篮球队长年受到"冷板凳"的待遇，但她一直在顽强拼搏，绝不轻言放弃。为了来年的课程顺利过关她利用暑期时间练习驾驶机器人，已期获得驾使执照。但很无奈的天生没有运动神经的她在驾驶机械人方面的天赋似乎并不比在篮球上好多少。正当所有人都在为她差劲的表现而咂舌时，她的教官开始注意到她在驾驶方面所蕴藏的潜力和资质。



从资料来看，这是一部与《机动警察》十分相象的作品(事实上，连监督和脚本都是原班人马)。主人公也是象野明那种大大咧咧的性格，全剧气氛轻松，如果你曾经是第二特车队的忠实拥趸的话，相信本作一定不会令你失望。





STAFF

监督／吉永尚之　人物设计／中屿敦子
原作／土井武志　脚本／横手美智子　作画监督／二数井浩子

命运的大会战（口袋妖怪剧场版）~缪兹的反击

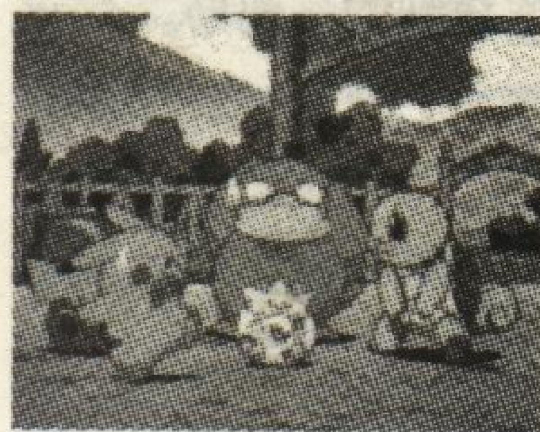




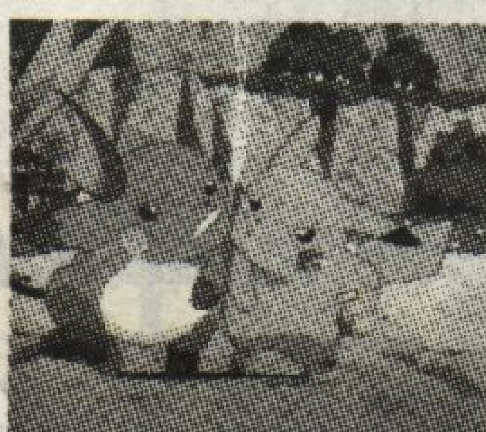
"我究竟是谁?我为什么会在这里呢?"带着这些哲学味道很浓的烦恼缪兹在试验室中诞生了，很快它就得知自己是遗传因子操作的产物，强大的念力不但可以用于保护自身，更可以抵消所有同类的攻击，并轻易控制对手的行动。然而这个史上最强的口袋妖怪缪兹很快就把对存在性的疑问和烦恼转化为了对制造自己的人类和其它口袋妖怪的愤怒，即而付诸于行动，开始了自己的反击……

这个"弗兰肯斯坦因"式的故事就是今次口袋妖怪剧场版的内容，在去年"感光颠痫症"风波之后，口袋妖怪历经重重关卡，终于得以重见天日，而今次剧场版的推出则有望再次掀起一阵"口袋狂潮"。在游戏中，缪兹就是以最强的"遗传子口袋妖怪"而登场，不知此回在银幕上又会有什么样的表现，出演反面角色，本身就是费力不讨好的事情(往往会被那些"正义的朋友"豪快的斩杀)，让我们一起为这个有性格的家伙祈福吧。加油!缪兹，请你一定不要死呀!

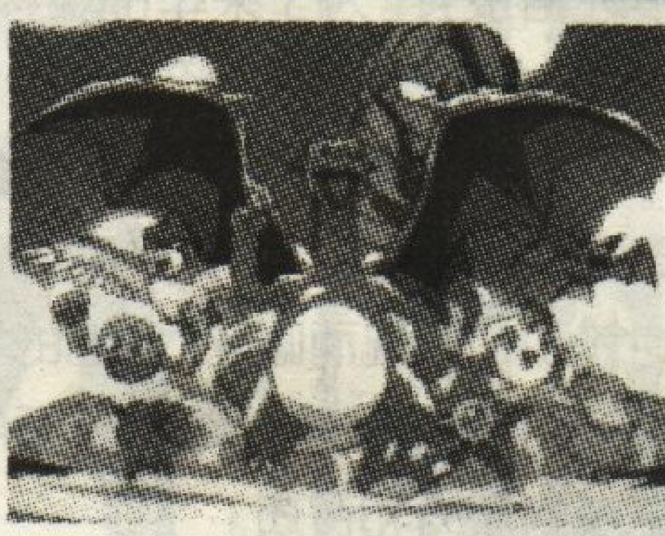












银河漂流 VIFAM 13



历经十五年之久，名作《银河漂流 VIFAM 13》终于又与观众们见面了，其中1~7集已于7月25日正式发售，其中还包括一段6分钟左右的"影像特报"。

A·D2085 位于伊比斯隆星系的行星克莱阿多迎来了第一批人类的造访，星际移民们抱着满腔的热情准备在新家园里大干一场，谁知却遭到异星生物"格迪伊安"的突然袭击。当少年罗迪带着残存者乘练习舰"杰尼斯"号脱出时，发现身边只乘下13个未成年的孩子，为了能够活下去，他们一起开始了漫长的星际之旅。



异星人究竟有何目的?旅行的终点又在哪里?秘密结社拉比斯真的只是要救助难民吗?而且在13个人中难道真有一个便是外星人"格迪伊安"?再度领略名作的风采，敬请收看《银河漂流 VIFAM 13》第一话"再遇13人"。

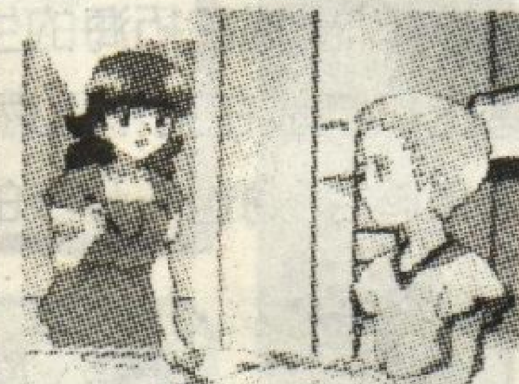












STAFF

原作/神田武幸·星山博之　人物设计/芦田丰雄
监督/川濑敏文　机械设定/大河原邦男

时空转抄

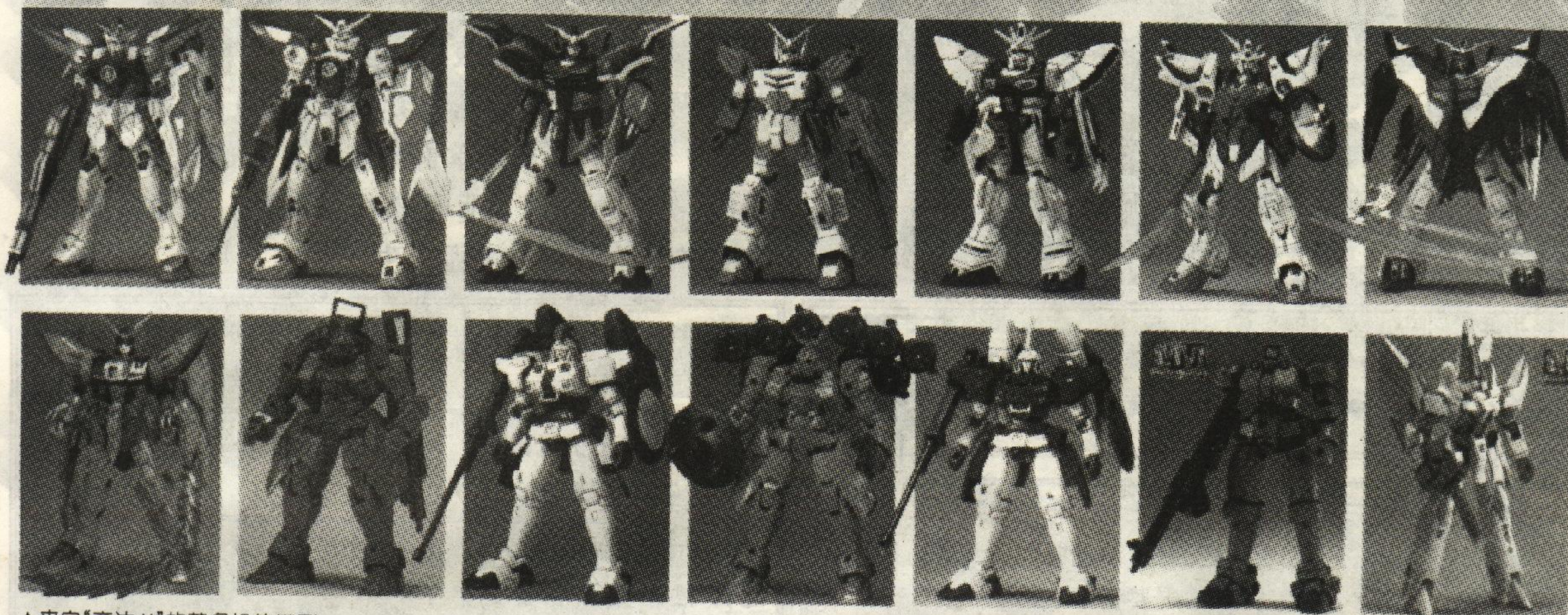


印加是活跃在安弟斯山脚下一个古老民族，他们的信仰便是"太阳崇拜"，传说印加人拥有一种神秘的力量，一种可以控制太阳与月亮运行轨道的力量，凭借此力，印加人创造辉煌灿烂的文化，创立了强大的印加王朝，王国曾有两个最强的男人，火战士"比尔卡"和鹰战士"亚巴鲁"，他们一直互相竞争着。然而有一天，印加人引以为豪的神秘力量突然消失了，王国立刻陷入了动乱之中，而且随着西班牙探险家的到来，一切一切更是到了最后的关头，强力的战士与伟大的文明一起消失在了熊熊火光之中……

400年过去了，在日本一所普通的高校"鹰之台"中剑道部顾问馆正成和学员三浦恭资过着平静的生活，师徒二人互相关心照顾亲如父子。然而有一天馆正成突然性格突变，狂性大发，他竟然自称是印加战士亚巴鲁。正当，恭资不知所措之际一个声音在他的脑海中响起，呼唤战士比尔卡的觉醒。两个战士就这样在百年之后再度转生相遇了。战士吉尔米、神官阿克丽尔一个又一个生活在他们身边的人开始觉醒，继续他们未完的恩怨，而操纵这一切的狩矢智竟是前生中邪恶的大神官卡洛斯。他正在得意的推动事态，以期完成自己那邪恶的计划。



闲情雅趣篇



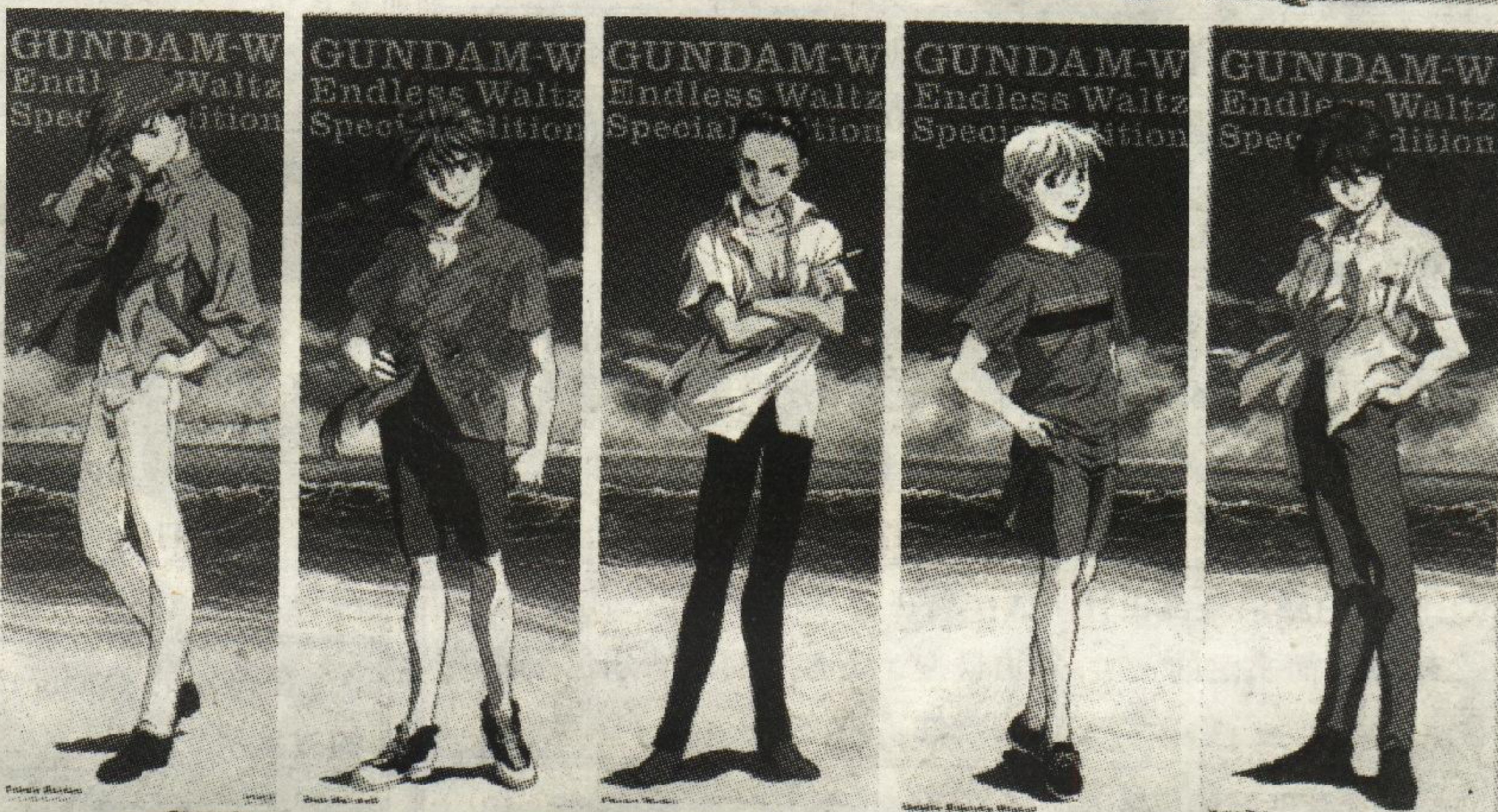
▲来自"高达 W"的著名机体模型。

▼"格斗之王'98"的彩卡。



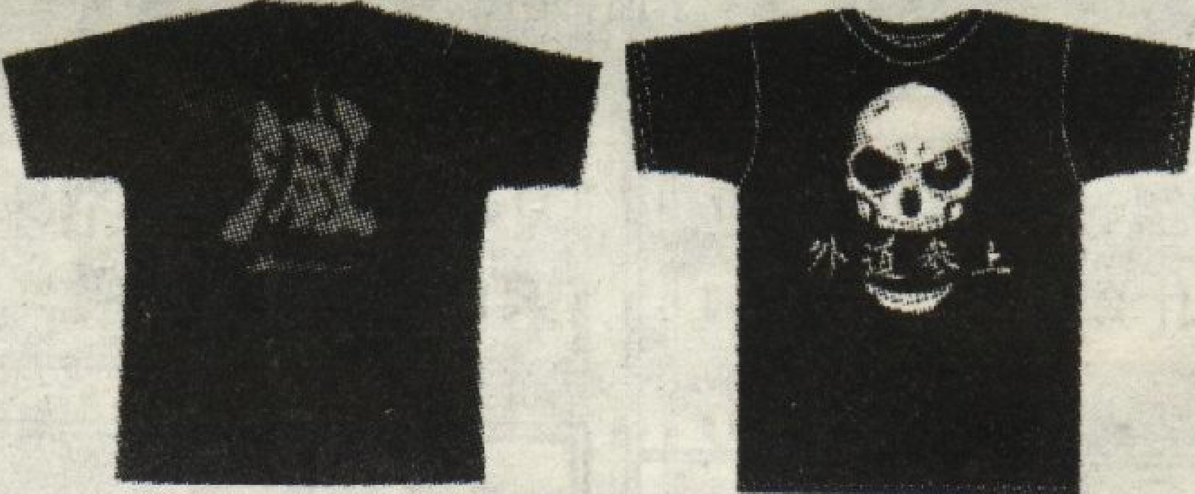






▲"高达 W"中五位男主角的壁毯。

▼莫妮卡的海报与 7 月号上那幅莉莉丝的是一对。



▲"街霸"和"私立公平学园"题材的 T 恤衫。

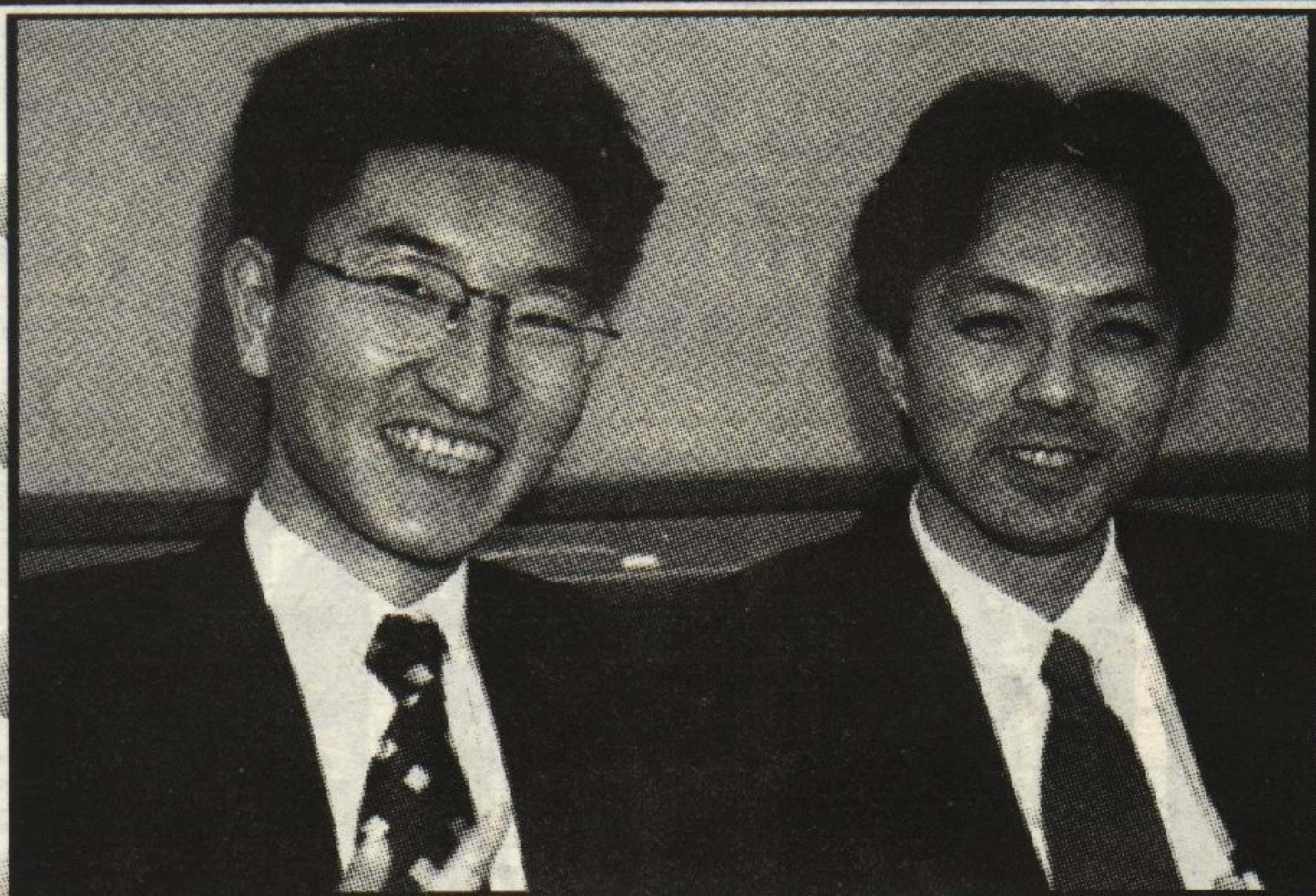


◀迁本夏实和小早川美幸(来自「女警、快车、逮捕」)。



▶YF19 和 YF21 的全装备模型(来自超时空要塞 PLUS)。





世嘉次世代大追踪

Dream cast 100 个谜

从 Dream cast 发表很快过了2个半月。发表的软件呢?硬件的价格?加入的厂家数呢?等等,还不明确的谜有许多许多。从简单的到接近核心的,围绕 Dream cast 的100个疑问向世嘉进行了询问。回答问题的是CS宣传部的竹崎与大西先生。

IMAGE:从关心的价格、贩卖方法,到宣传推广,围绕印象的全部19个谜。



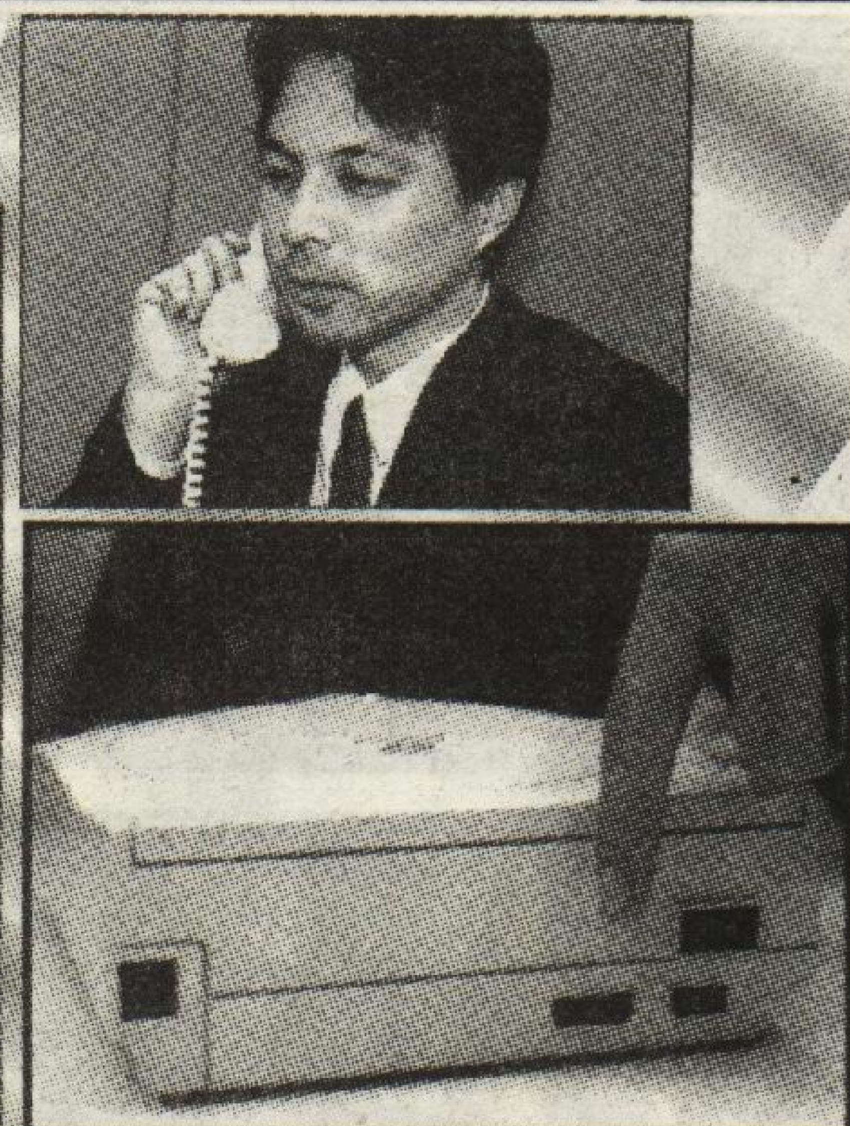
Q:为什么发卖日是11月20日?	A:年末时期,既有圣诞节又有正月是最好的商战时间。大家选礼物的话一定要买 Dream cast 哟!
Q:预计初次主机贩卖(生产)台数是多少?	A:还在调整中,目标是到来年3月普及100万台。
Q:主机发卖时,有予约优待或宣传活动吗?	A:正在商讨。请再等待一下。
Q:PDA先行发卖的原因呢?	A:与其说"比主机相比先出PDA",与"电影 GODZILLA"的公演相应而发出积攒 GODZILLA,请这么考虑。
Q:主机的颜色是出由什么新概念而决定的?	A:现在公开的硬件说到说只是实物模型。还有与制品的颜色不同的可能性。
Q:涡旋是谁画的,是入交社长?	A:是我(谎话)。
Q:那个一圈圈的东西,看着象バカボン的ホツペ,有什么关系吗?	A:按照我们社长的喜好做的……开玩笑。没有什么关系。
Q为什么主机上没有SEGA的铅字标记?	A:还是实物模型,最终变成什么样还没决定。
Q:那么,结果主机的价值是多少?	A:象发表是有的那样,大约为2万~3万日元左右。
Q:土星那样,硬件价格半年后降价的情况?	A:本来土星的时候就是打算降价的,并不是基于价格的原因。Dream cast 从最初的目标就是尽可能的低价格,所以不会是那样的。
Q:考虑了象竖立せがた三四郎那样的人物CM的展开了吗?	A:关于CM展开,大家希望的那样凝固大家趣向情况,我们正在考虑。
Q:软件还是周四发卖?	A:首先与主机同时发卖的软件是11月20日。这是周五发卖的。
Q:软件全部是由世嘉·ミューズ销售的?	A:还没有决定。
Q:起动的标志,除SEGA之外还出现微软件的吗?	A:发卖后大家享受吧,还是不说了。
Q:土星消费者没有什么优待吗?	A:商讨中。
Q:吉祥物人物呢,SONIC?在发表会的IMAGE录像上出现过的。	A:还是秘密。
Q:CATCH COPY是什么?(是THIS IS HOT吗?)	A:今后在各种媒体上展开的 Dream cast 的宣传,请大家欣赏吧。
Q:在海外的 Dream cast 的发卖呢?	A:在欧洲ソフトハウス5社,美洲方面大手5社的加入已经发表了。在海外的主机的发卖是1999年的事了,比日本的发卖迟一些。
Q:秋天的东京游戏展上真的可以玩软件吗?	A:这是绝对的。虽然阵容还没有决定……

HARD:硬件的开发和命名、零件等,43个基本问题。



Q:硬件的研究开发在哪里进行的?	A:名字不能说出来,是社内的某个部署。
Q:世嘉大楼的地下有秘密的硬件开发部是真的吗?	A:从哪来的小道消息,地下是×××。
Q:开始开发的时期呢?	A:社内的机密不能公开。
Q:开发花费的费用?	A:很遗憾,不能告诉你。





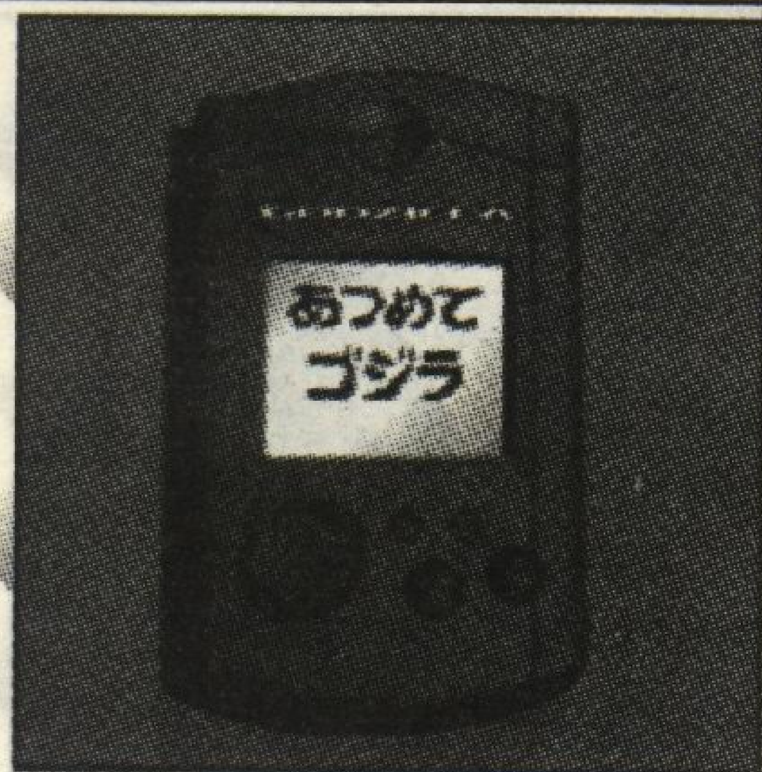
Q:确定为现在的规格是什么时候?	A:秘密。
Q:与开发相关的人数?	A:连我们也是头次算这个数,多的不可数了(笑)。不仅是世嘉的职员,相关各社的诸位在内,有许多人相关。实在是大家的梦的结晶。
Q:有与世嘉土星的互换性吗?	A:Dream cast 与土星、软件没有互换性。
Q:想出 Dream cast 名字的人	A:发表的那样,最终由社长取的名字。
Q:别的有什么候补的名字。	A:有许多许多,结果决定了这个名字。
Q:到定名为 Dream cast 经过了什么样的过程?	A:很长,一言难尽。
Q:Dream cast 的"C"为什么不是大字的表示?	A:作为确切的意思,来自于 Dream 和 Broad cast。两者相结合为 1 个单词,所以"C"不能变成大的。
Q:Dream cast 在世嘉社会的称呼?	A:也许大家会觉得我在说谎,与大家一样称呼"Dream cast"。
Q:对于世嘉,想过称呼简称吗?	A:现在正在考虑,如果有了什么好的简称,请送到编辑部"Dream cast 简称系"来。对于合我们意的,限定为 3 名会送给原版的商品。
Q:实物模型上没有スリット,有什么对策吗?	A:已经想好了万全的对策,请放心。
Q:主机上没有 reset 钮吗?用软件 reset 吗?	A:公开的硬件只是模型……
Q:Dream cast 连大象也踩不坏?	A:具有非常的耐性,不过大象踩的话还是会坏的。
Q:虽然最近很流行,Dream cast 会采用抗菌包装吗?	A:因为还没有完成品……

Q:主机背面的 4 个孔、モシュラージャック、电源、图像输出、剩下一个是什么?	A:还只是模型,这个还没有决定。
Q:与土星一样要电池吗?	A:在视觉内存中要加上电池。Dream cast 的主机上加不加,还没有决定。
Q:游戏数据在主机内的 SAVE 也可以?	A:基本上来说使用视觉内存。
Q:颜色是一种?结构呢?	A:还不清楚。结构可能是土星,现在是土星发卖后的 3 年半了。
Q:象土星时那样,别的公司可能发卖硬件吗?	A:为什么这么说,对不起,别的公司的事我们不知道。
Q:这样说明书的硬件一台 2 万~3 万日元出售,不久会出降低吗?	A:为了使尽可能多的人来购买,硬件的价格相当地押低了而销售。

SPEC:与公开了的说明书相关追加的疑问,到底好到什么程度?



Q:2D(妖怪)系的性能呢?	A:比土星更尖端的高性能是事实。是相当优秀的。
Q:动画的再生规格? MPEG?	A:最近期间内发表。
Q:象个人电脑那样,OS 的提升版之后进行吗?	A:是秘密。
Q:称 Dream cast 为 128 bit 机的理由是什么?	A:因为 Dream cast 的 CPU 的 SH4,内存有 128 bit 的绘图引擎。
Q:主机的扩张性是什么程度(PCI 总线或 SC-SI)?	A:很遗憾,不能公开。
Q:300 万/秒的多边形,到底怎么个好法?	A:街机游戏是 100 万多边形/秒……,面向娱乐设施,依据其 3 倍性能的事实,请试着发挥想象吧。








CONTROLLER：可以装载 PDA



Q:手柄连线的长度是多少?	A：我们计算模型的大约为2米左右。
Q：PDA与手柄的重量呢?加起来重多少?	A：是的，我们计算过。手柄大约245g,PDA给45g。
Q：在手柄上加上PDA的话不重吗?	A:没关系。让我们上司3岁的孩子拿了，问他的感觉，他说“OK”(笑)。
Q:震动机能没有发挥是为什么?	A:以后会对应进行的,没有必要从最开始就达到标准，我们是这么想的。
Q:有两个槽的意思是什么?	A：比起一个来两个槽在游戏的可能性上更广。例如:1个槽上插入视觉内存的状态下，另一位可以用于振动系统,可以考虑很多的事。
Q:从手柄的手边一侧引出连线,不会难使吧?	A:对应了类似物标准，根据游戏方向键与アナログキー分开使用玩。

PDA：PDA是携带游戏？与其一起有能量内存吗？

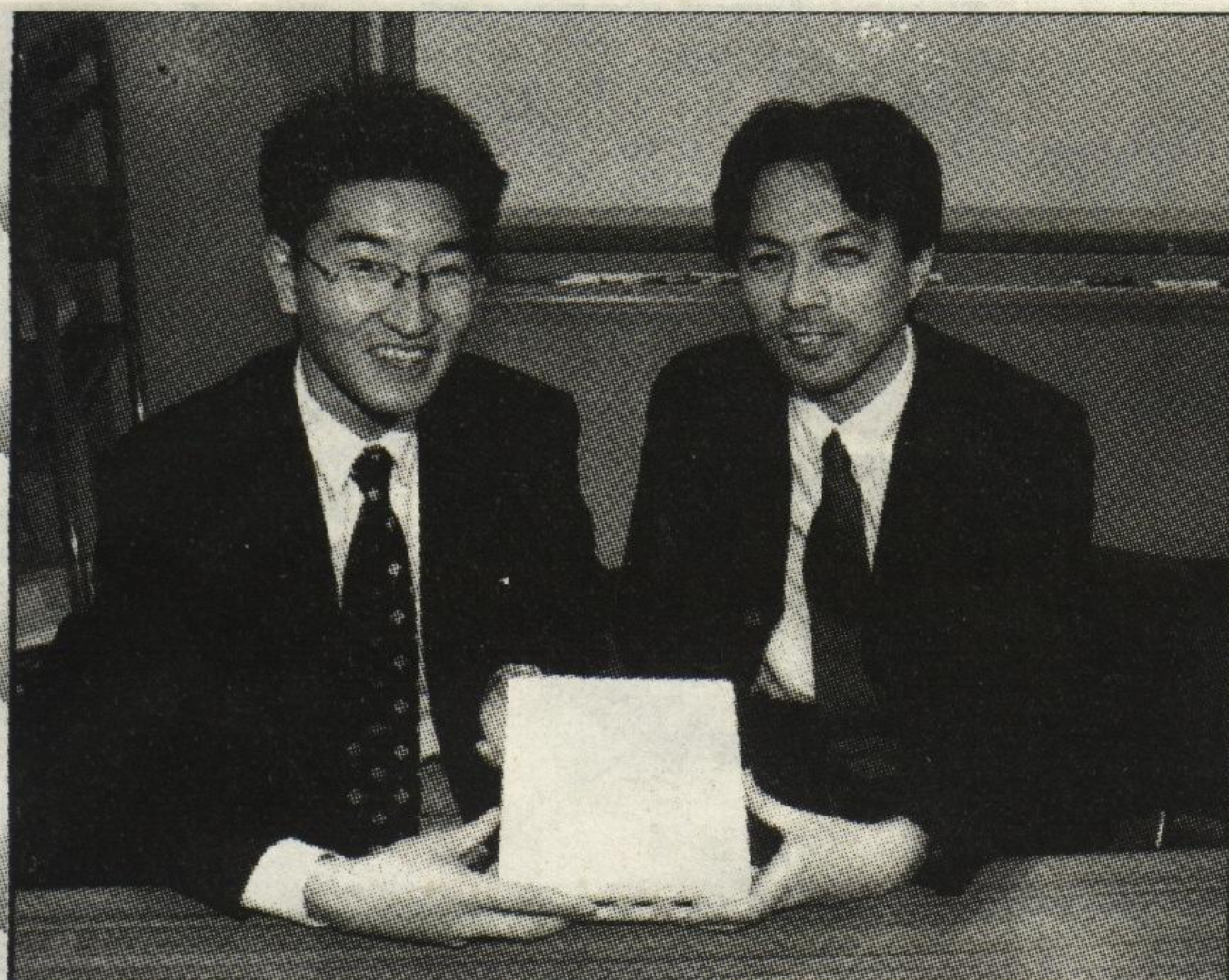


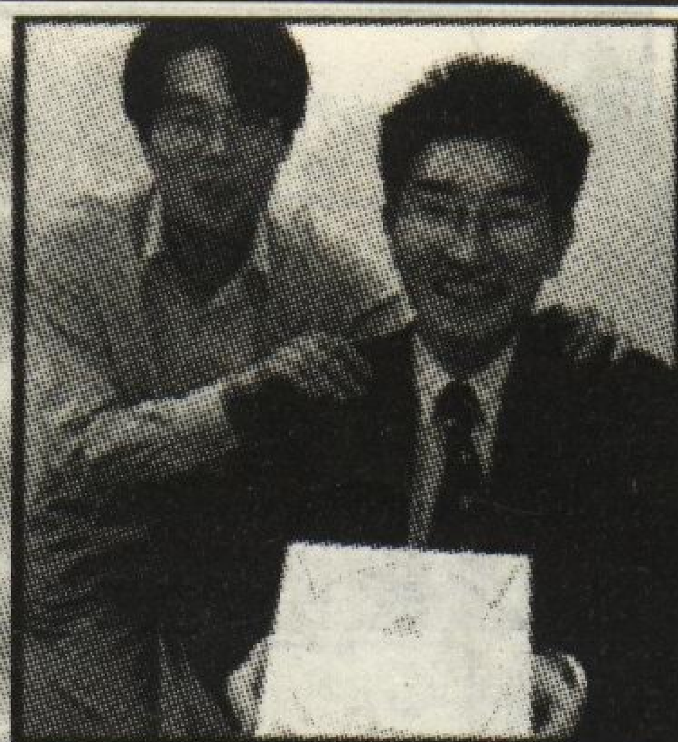
Q:PDA的软件是什么形式(主体或者软件)来提供的?	A：两方面考虑了。在7月30日发卖的“收集GODZILLA，怪兽大集合”是以PDA单体发卖的，在Dream cast上与不同游戏的换写也是可以的。也就是，通过Dream castPDA的软件也可以提供。
Q:PDA完全是单独销售吗?	A:是单独销售。
Q:PDA作为能量内存也可以使用?	A:当然与能量内存一样,可以保存游戏的备份数据。但是土星上不可以使用。
Q:“收集GODZILLA”之后,还“收集ガメラ”吗?	A:要是有的话就好玩了。
Q:PDA等上具有图表机能的软件也登场吗?	A：一览表的机能，在PDA本体上附有。如果能好好使用，可以办很多很多事。
Q:视觉内存的软件是插在手柄上状态下玩的吗?	A：插在手柄上时变成做为辅助监视器的机能。
Q：PDA的记录容量呢?128 KB的话比起能量内存不少吗?	A:明白地说,比能量内存是少。但是，那一部分很便宜，可以办得很多事。
Q：最近，彩色的携带用游戏机成为了话题，PDA也能变成彩色的吗?	A:并没有不能变成彩色的情况,但有花费与电池的维持时间等各种问题。考虑了这些最后决定为单色。
Q：为什么第一部是“GODZILLA”。	A：认为PDA是适时地东西。在这个时间上可以说是适时的，大概只有“GODZILLA”了。
Q:“收集GODZILLA”先行发卖与平时发卖有什么不同吗?	A:没有不同。即使后来的可请安心的购买。

SOFT：发卖什么软件？这个是最想知道的！



Q:全多边形的优秀的游戏是可以实现的吗?	A：虽然软件解决了，现在的那种“人物是用多边形背景是2D”的游戏，与之相比背景也用多边形来解决是十分可能的。
Q:最初是以街机移植软件为主?	A：今后会不断发表Dream cast用的游戏。看了这些，大家来判断吧。
Q：与通信或PDA连动的软件多吗?	A:我们是想在这方面下力气的。作为阵容的比率是什么样，现在说不清。
Q：18岁推荐等的软件发卖呢?	A：CESA的规定与配合正在讨论中。
Q:“收集GODZILLA”的携带机出现，Dream cast用软件也发卖吗?	A:未定。









Q:同时发卖的5张软件的标题发表?	A:快到了,很近。
Q:软件的价格大约为多少?	A:还未定。
Q:现在有什么公司决定加入Dream cast的软件开发了?	A:加入进来的厂家每天都在变化。还有,带着什么来加入的定义是很难的,很难说出有什么公司。但是在6月8日举行的有软件许可人的会上,有大约250家公司800人参加,最后圆满结束了。
Q:到今年12月预定发卖什么标题?	A:同时发卖的软件预计有5张,现在不能说。
Q:Dream cast中SQUARE与NAMCO不加入吗?	A:一定请他们加入。
Q:"樱3"还有多边形?	A:还没有发布要发卖"樱3"……
Q:手柄的连接有4个,画面分4部的对战游戏可以呢?	A:从机器的性能考虑完全没有问题。剩下的只是大家的电视机的屏幕大小的问题了。
Q:制作了Dream cast的示范图像的铃木裕与中裕司没作软件吗?	A:啊,是什么样子,最近可能会知道。

CD-ROM:媒介物是特殊FORMAT的高密度CD?可以干什么?



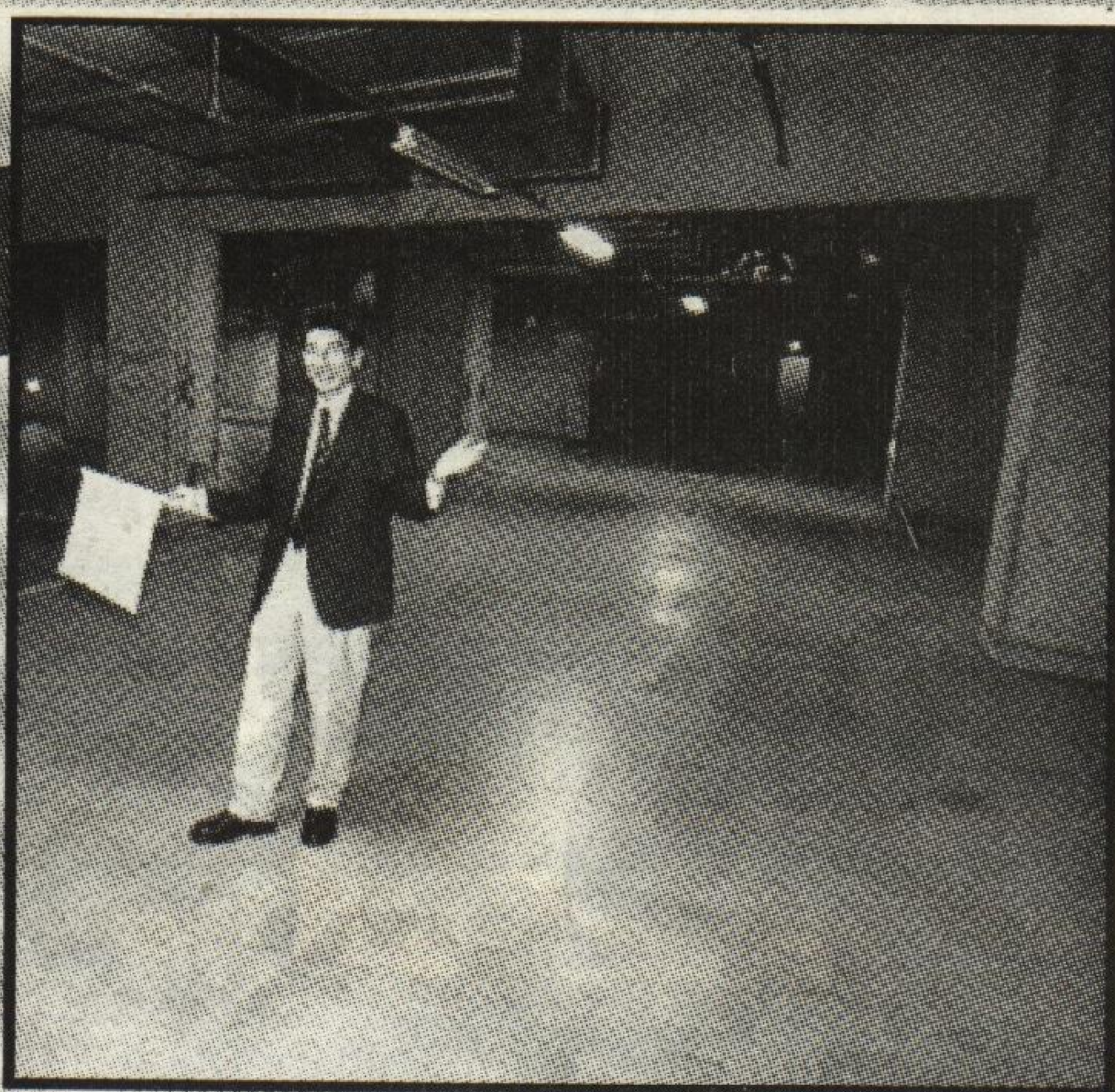
Q:选盒式ROM或DVD吧!没有这方面的意见吗?	A:当然有各种各样可能性的讨论。但是考虑价格、容量、适性等所有因素、最后达成了高密度CD的结论。
Q:CD是最大12倍速?还是平均,最低?	A:以CD最初出现时的速度为1,为其的12倍。
Q:CD-ROM特殊FORMAT的话,与普通CD-ROM有什么不同。	A:反正会有不同。(笑声)
Q:高密度CD装入多少?	A:因为是1G以上是现今为止的两倍。应该是象土星上两CD游戏用1张CD来玩那样。考虑数据的共用部分,也许3CD组的游戏也是放入一张。
Q:新规格CD,游戏软件的价格会变高吗?	A:软件的价格,并不是单纯CD的价格,其中包含游戏的开发费等许多因素。因此,可能比起土星时的价格更高,当然变便宜的可能性也是有的。
Q:音乐CD能听吗?	A:当然能听。

ARCADE



Q:街机机器好象也对应PDA,作为第一弹的机器是什么?什么时候?	A:如同发表上的那样,例如Dream cast上的人物数据存在PDA上,在街机上玩等,我们是这样考虑对应的。但是,还没有决定的部分有许多,还不是说什么时候这种话的时候。
Q:与MODEL 3相比的性能。MODEL 3的软件可以完全移植吗?	A:与MODEL 3的大约100万多边形/秒相比,有大约3倍的表示能力。但是多边形并不是全部,我想相当高级的移植是可能的。
Q:与AM设施的连动变亲密的话,Dream cast用户之外AM设施变得不让人喜欢呀!	A:例如做为与PDA相对应的街机机器,没有PDA也应该可以充分的享受。有的话就更加好了,请考虑到底是附加价格因素。








NET WORK：Dream cast 的特征之一是内有调制解调器。但是可以干什么呢？

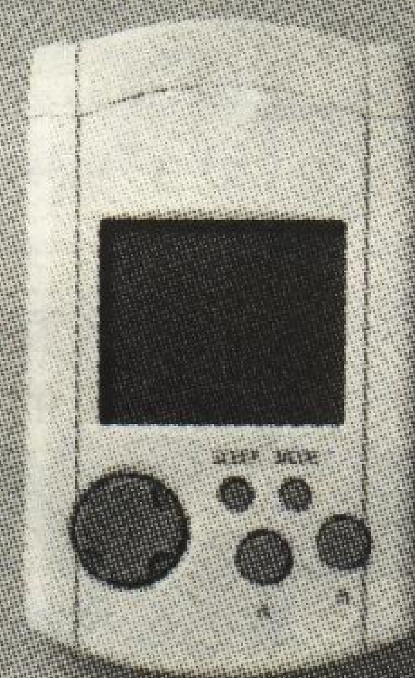


Q：与 PC 用户在网络上对战可以吗？	A：做为将来的可能性也许是有的。
Q：CD 是最大 12 倍速？还是平均，最低？	A：以 CD 最初出现时的速度为 1，为其的 12 倍。
Q：回线使用料是什么？	A：在发表通信用软件的时间公开。
Q：既然内存 MODEM，考虑过在网络上销售软件吗？	A：在网络上销售软件有许多许多大问题。在现阶段只能回答不是没有可能。
Q：通信对应游戏的销售是什么时候？	A：我想是尽可能早的时候。
Q：要是与 WINDOWS CE 的モバイルギ相连系的话就好了。	A：还没定。
Q：AV 端子之外，RGB、S 端子电缆也发卖吗？	A：至今发卖的所有游戏硬件，全部是刚才所说的使之对应而生产的。我想在刚才说的意义上可能性是很大的。
Q：象土星那样，可以看 CD 录像的卡等的销售预定了吗？	A：象刚才说的那样，Dream cast 是考虑了所有可能性而生产的，没有在土星上可以或不可以的情况。只是所说的有没有必要。
Q：专用的ガンゴン或通信对战电缆、键盘等不销售吗？	A：同样，如果有必要的话。

ACCESSORY



Q：PDA 以外的扩张机器预定了吗？（不是保存用的内存，那么アプリケーション用的内存呢？）	A：还没定。
Q：カーナビ Dream cast 发卖吗？	A：我是个车迷，如果能出的话当然高兴了。拜托开发部门了（笑）。
Q：安装麦克风吗？可以卡拉 OK 吗？	A：因为是考虑了所有可能性而制造的机器，我想如果有安装麦克风的必杀就会安的。关键是有没有必要这一点。
Q：主机的电源电缆是用 AC 转接器吗？	A：与土星是同样的电缆。插入插座的部分要是整个的话也许更好！







THE KING OF FIGHTERS '98 DREAM MATCH NEVER ENDS



命运之决战尽无限时刻！

本来以为随着大蛇故事已告一段落，"KOF"系列将成为美好的回忆，但没想到SNK又推出了SPECIAL EDITON外传性质的"98"，这一记"阴招"一定把许多人击闷了吧（闷的是我，喜的是玩家）。本作是系列中人物最全的一部，十二个队，三十八位斗士，几乎将"KOF"历代角色纳于一堂。只可惜仍有六位战士未到场，差一步而未能成为"KOF大典"。本作在系统上基本与"KOF97"相同，只是改良了平衡度及加强EXTRA MODE，莫非SNK真要将"KOF"系列延续到下个世纪？

——与许多玩家一样饱受SNK之害的　默文

宿命之战永远不会停息！



SYSTEM NEW SYSTEM

系统概要

系统基本上与前部作品"KOF 97"相同。在新系统中有几个小的变更点，我们顺序介绍一下。

基本操作

基本操作没什么变化，KOF迷会很自然地进入游戏境界。

在此游戏中，摇杆是控制人物的移动；按键是控制攻击的强弱。

摇杆操作

· 摇杆上…垂直跳
· 摇杆下…蹲
· 摇杆右…前进
· 左…后退、上段防御
· 摇杆右斜上…前跳
· 摇杆左斜上…后跳
· 摇杆左斜下…蹲、下段防御

按键操作

· A键…弱拳
· B键…弱踢
· C键…强拳
· D键…强踢

特殊操作

特殊操作也基本上与以前一样。可以改进，附加模式共通的模式发出。

可是，关于跳，在前作的附加模式里，只有通常跳和大跳2种，不过这回附加模式也为了与改进模式相同，增加了通常跳，那么就可以使出与小、中、大跳合计共4种的跳技了。这样使用会更方便了吧？

被动状态(回避倒下)：在倒下之前，立即同时按A、B

后移：摇杆←←

吹飞攻击：同时按C、D

挑衅：按START键

空中防御：向在空中与对手相反的方向摇摇杆。

小跳：在猛冲中的那一瞬间，摇杆↖或↗

中跳：一瞬间摇杆↙or↓or↘之后，迅速↖or↙

大跳：一瞬间内，摇杆↙or↓or↘之后↖or↗(或猛冲中摇杆↖or↗)



防御排斥：如果对于对手的防御给予连续攻击的话，会陷入被对手防御排斥状态的。如果遭到对手以最大力量防御排斥的话，你的威力是下降的(虽被防御排斥，但不会有损伤)。

KOF '98

ADVANCED MODE

特殊操作

DASH	→→
前方紧急回避动作	N or →+AB 同按
后方紧急回避动作	←+AB 同按
解拆投投	投技判定成立前 AB 同按或控杆下
要素方向再加任何攻击键	
*GUARD CANCEL 前方紧急回避	防御状态中 N or →+AB 同按
*GUARD CANCEL 后方紧急回避	防御状态中←+AB 同按
*GUARD CANCEL 吹飞攻击	防御状态中 CD 同按
*POWER MAXIMUM 发动	持有 POWER GAUGE STOCK 时 ABC 同按

*只限于持有 ADVANCED POWER GAUGE STOCK 时使用

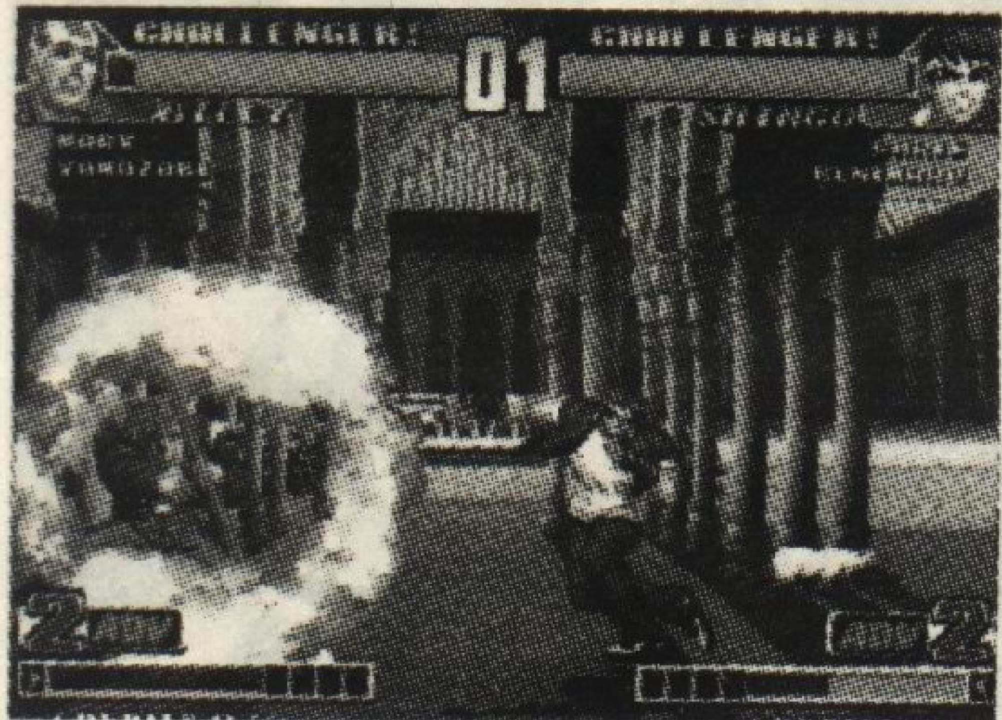
模式解说

DASH

ADVANCED MODE 独有的特殊动作，能向一定距离前冲，若输入前方以外的指令，便会解除硬直回复原来状态。在 DASH 或停止硬直状态前，能使用通常技和必杀技，但通常投和防御则在解除硬直前是不能成立，而 DASH 中持续输入前方或斜下前方，能继续保持 DASH 状态，亦可先行输入各种技的指令。

POWER GAUGE&超必杀技

在 ADVANCED MODE 之中的 POWER GAUGE，是以使用必杀技、挡格对手必杀技，以及攻击对手时而增加，当储满一条 ADVANCED POWER GAUGE 后，GUAGE 旁边的 STOCK POINT（绿色菱形）便会增加，最初能储存三个，而 STOCK POINT 的数量是主超必杀技、POWER MAXIMUM 发动，以及各种 GUARD CANCEL 操作的作用。



在 POWER MAXIMUM 状态中，POWER GAUGE 上会出现 TIME GAUGE，其攻击力会是通常状态中的 1.25 倍，但相对反动力亦同样增加，被 COUNTER 的情况亦会上升，而 ADVANCED MODE 中只可以在持有 STOCK POINT 的情况下、POWER MAXIMUM 发动中才可使用 MAXIMUM 超必杀技。

紧急回避动作

回避对手攻击的动作，其分前方和后方两种，动作开始直至完结时会出现无敌状态，存有被投掷的判定，而于完结后更会出现瞬间空隙，容易遭对手的反击，在 DASH 状态中使用紧急回避动作，移动距离比通常时较长，能作为回避对手攻击突进或后退的手段。

解拆投技

破坏通常投技成立的系统，但对于必杀投和部分通常投技（捆技）则起不了作用，只能死于乱抓狂咬下。



EXTRA MODE

特殊操作

STEP	→→
储气	ABC 持续同按
攻击回避	AB 同按
COUNTER 攻击	攻击回避中按任何攻击键
GUARD CANCEL 前方紧急回避	POWER MAXIMUM 时防御状态中 N or →+AB 同按
GUARD CANCEL 后方紧急回避	POWER MAXIMUM 时防御状态中←+AB 同按
GUARD CANCEL 吹飞攻击	POWER MAXIMUM 时防御状态中 CD 同按

模式解说

POWER GAUGE & 超必杀技

EXTRA MODE 中的 POWER GAUGE 量是以储气和被对手攻击而增加，与前作《THE KING OF FIGHTERS'97》相同，当储满 POWER GUAGE 量之后，POWER GAUGE 便会变为 TIME GAUGE，倒数 POWER MAXIMUM 的状态。在 POWER MAXIMUM 状态中能使用超必杀技或各种 GUARD CANCEL 操作，当体力余下至八分之一、出现闪红的状态时，可无限制使用超必杀技，而配合 POWER MAXIMUM 状态更可以使用 MAXIMUM 超必杀技。

STEP

EXITRA MODE 的独有特殊操作 STEP，是为轻跳踏前的动作，能回避位置较低的足拂攻击，其状态与空中跳跃相同，可使用通常技和空中必杀技作小跳攻击。

攻击回避

以侧身的动作回避对手的攻击，动作开始至终结时全身无敌，但对于必杀投和通常投则起不了作用。

新系统续报！

ADVANTAGE SYSTEM

在对人战和对 CPU 战中，当先发首名角色败阵时，令后发的第二名和第三名角色更有利、更具优势的新系统。在“EXTRA MODE”中，后发角色的 POWER GAUGE 会逐渐缩短，相对令“储气”的时间大大减少；而在“ADVANCED MODE”中，POWER STOCK 的上限会增加，由初期设定的三个增加至最大值五个，令 POWER STOCK 的使用上大大增加。

COUNTER 攻击

源于《KOF'95》的系统，是为回避反击的主轴技巧，其中能以各种技 CANCEL，作为连续技组合之用。在《KOF'95》中，“COUNTER 攻击”在攻击判定出现前角色仍会持有“攻击回避”中全身无敌状态，可是于本作中，只要输入“COUNTER 攻击”后，“攻击回避”的无敌状态便会自动解除，出现被攻击判定，令“COUNTER 攻击”性能上受到一定的限制。

“ROULETTE TEAM EDIT SYSTEM”

电脑为玩者随机（RANDOM）选择角色或编制队伍的新系统，在战斗中获胜后，能继续利用此系统随机选择各种组合，是为考验玩者对角色操作的能力。

KOF GAROU TEAM



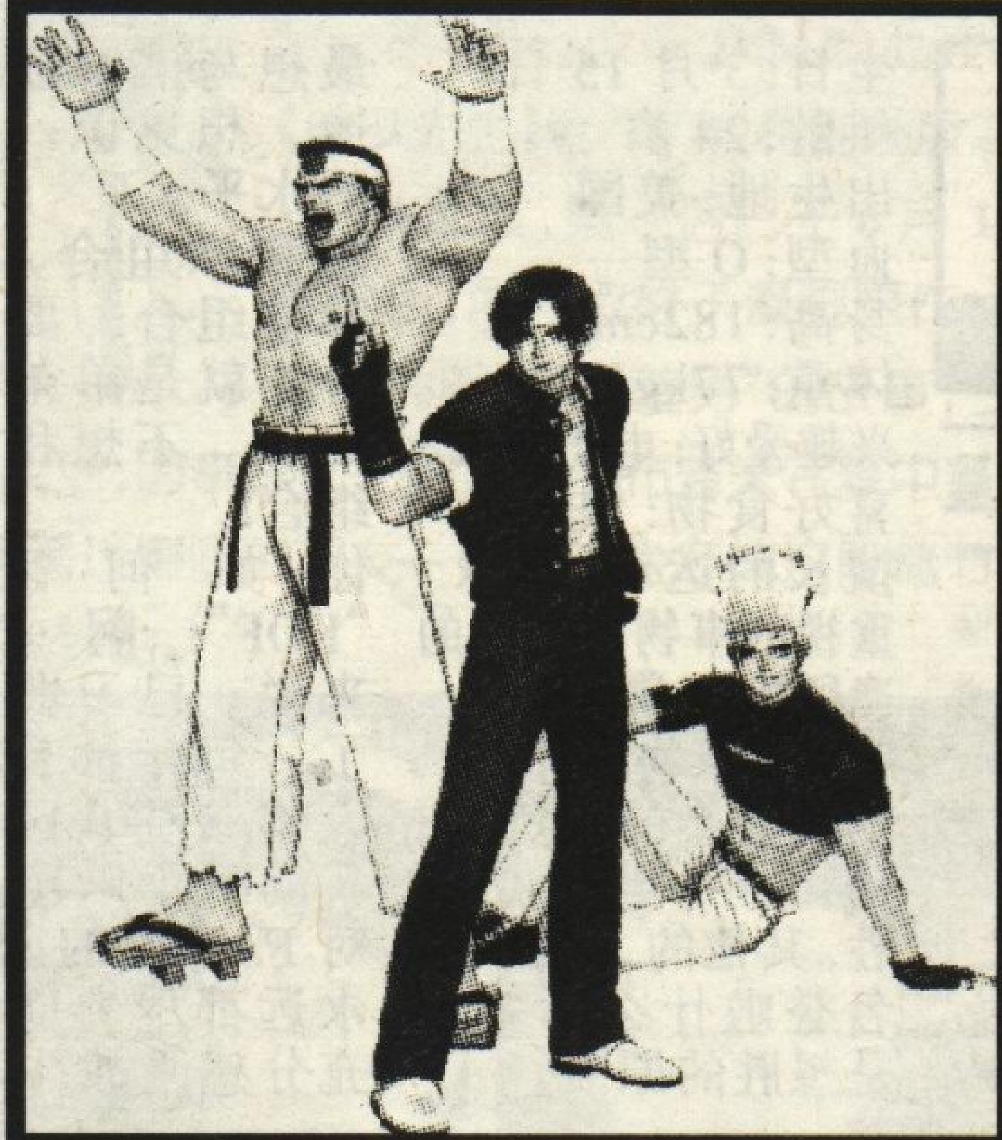
CV:野中政宏
格斗技:草薙流古武术+我流拳法
出战场合:94、95、96、97、98
KYO

生日:12月12日
年龄:20岁
出生地:日本
血型:B型(RH－)
身高:181cm
体重:75kg
兴趣爱好:写诗
喜好食物:烤鱼
擅长的运动:冰球
重视的事物:单车、她
厌恶的事物:努力
本届大会的抱负:只是与前来挑战的对手作战!
最想与谁对战:特别的人。不过,想和我对战的人相当多吧!
想和谁组合/不想和谁组合:最令人安心的大概就是这两个家伙了(红丸、大门)。至于不想和谁组合,有吗?
你如何理解"KOF":得忍受寂寞
对FAN说的话:整个比赛应该在短时间内结束,我都没睡觉的时间了。

猛炎之传承者

雷光之美兽

耸立的岚之山





CV:モンスター前塚
格斗技:ミューティング
出战场合:94、95、96、97、98
BENIMARO

生日:6月6日
年龄:21岁
出生地:日本(日美混血)
血型:O型
身高:180cm
体重:70kg
兴趣爱好:空中巡航
喜好食物:生鱼片、面团
擅长的运动:飞碟射击、高飞跳
重视的事物:自己
厌恶的事物:家、后悔
本届大会的抱负:最引人注目,仅此而已
最想与谁对战:草稚京。和那家伙前后只斗过一次。
想和谁组合/不想和谁组合:基本上想一个人应战!
你如何理解"KOF":像是汇集人材的舞台……对吗?
对FAN说的话:I LOVE YOU



CV:白井雅基
格斗技:柔道+我流格斗术
出战场合:94、95、96、97、98
DAIMON

生日:5月5日
年龄:29岁
出生地:日本
血型:A型
身高:204cm
体重:138kg
兴趣爱好:自然而亲切的事
喜好食物:猴、乔麦
擅长的运动:柔道
重视的事物:吉他
厌恶的事物:精密机械
本届大会的抱负:就是尽全力应战。
最想与谁对战:真想和草稚柴舟、坂崎琢磨老师、哈迪伦相遇。
想和谁组合/不想和谁组合:除了在此以前的组合,都不考虑。
你如何理解"KOF":这是证明柔道深奥之处的绝好场所
对FAN说的话:哦……

KOF IORI TEAM

疾走之残酷美貌

跃动之残忍嘲笑

暴走之苍炎



CV:安井邦彦
格斗技:八神流古武术+本能
出战场合:95、96、97、98
IORI

生日:3月25日
年龄:20岁
出生地:日本
血型:O型
身高:182cm
体重:76kg
兴趣爱好:流行乐队
喜好食物:肉
擅长的运动:全部
重视的事物:(美国佛罗里达州)德托那比奇24小时汽车赛
厌恶的事物:暴力
本届大会的抱负:不知道
最想与谁对战:不好说
想和谁组合/不想和谁组合:没有
你如何理解"KOF":无聊
对FAN说的话:没有

CV:远裕子
格斗技:主要以速度攻击为主
出战场合:96、98
MATURE

生日:4月8日
年龄:28岁
出生地:不明
血型:O型
身高:177cm
体重:58kg
三围:88、57、87
兴趣爱好:摆弄机械、模型
喜好食物:鸟(特别是小鸡)
擅长的运动:雪橇车
重视的事物:自己的脚
厌恶的事物:鸽子、神乐家
本届大会的抱负:我是对任何事都没有抱负的主义者啊。
最想与谁对战:挑战我的人,我都欢迎。
想和谁组合/不想和谁组合:想组合的吗?…嗯,卢卡尔吧。不想组合的人吗…神乐这个巫女,我不太合适。(笑)
你如何理解"KOF":运动停止的肉体是前卫画的一景,流出的血是上色的画具,而"KOF"就是画室。
对FAN说的话:从现在开始别过份激动,尽量为我高兴吧。

CV:弓雅枝
格斗技:主要以速度攻击为主
出战场合:96、98
VICE

生日:11月28日
年龄:27岁
出生地:不明
血型:A型
身高:178cm
体重:59kg
三围:90、58、88
兴趣爱好:收集美国漫画。
喜好食物:梅
擅长的运动:举重
重视的事物:Dan-Brereton的读本
厌恶的事物:草稚柴舟
本届大会的抱负:抱负吗…多好的词,已经很久没有了。
最想与谁对战:击败任何人。
想和谁组合/不想和谁组合:组队的人吗?只要不妨碍我。不想组队的,草稚柴舟。老头子了。(笑)
你如何理解"KOF":刑场。
对FAN说的话:FAN?不感兴趣。

KOF GAROU TEAM



生日:3月15日
年龄:24岁
出生地:美国
血型:O型
身高:182cm
体重:77kg
兴趣爱好:电子游戏
喜好食物:快餐
擅长的运动:篮球
重视的事物:杰夫的遗留物--拳击手套
厌恶的事物:鼻涕虫
本届大会的抱负:如果出场,当然想取胜。其他的,赏金啦,名誉啦什么的并不是想胜的原因。
最想与谁对战:安迪。想见识一下他的水平。!
想和谁组合/不想和谁组合:要说组合,就是弟弟和东丈了。不想和比利组合!
你如何理解"KOF":啊…对我来说,已习惯KOF了,每年都有各种人物参赛,已成为我的一个乐趣。
对FAN说的话:我永远都尽力而战。充分感受战斗吧!

CV:桥本さとし
格斗技:マーシャルアーツナヅェフ流喧哗杀法
出战场合:94、95、96、97、98
TERRY

咆哮之狼

疾风之化身

爆裂龙卷男





生日:8月16日
年龄:23岁
出生地:美国
血型:A型
身高:171cm
体重:69kg
兴趣爱好:修行
喜好食物:意大利式面、豆豉
擅长的运动:短程赛车
重视的事物:修行时代的照片
厌恶的事物:狗
本届大会的抱负:如果说不注重"优胜"二字,那是谎话,但我打算以消遣的方式来参加大会。
最想与谁对战:哥哥
想和谁组合/不想和谁组合:要是组合,就是哥哥和东丈;因为每次都对舞无可奈何,组合一次也可以啦。不想和比利组合。
你如何理解"KOF":我认为是修行的一环。
对FAN说的话:希望看到修业的成果吧。

CV:难波圭一
格斗技:骨法
出战场合:94、95、96、97、98
ANDY



生日:3月29日
年龄:29岁
出生地:日本
血型:AB型
身高:180cm
体重:72kg
兴趣爱好:喧哗
喜好食物:鳄鱼
擅长的运动:全面的格斗技
重视的事物:缠头布
厌恶的事物:学校
本届大会的抱负:没什么说的,我东丈一定要取胜
最想与谁对战:想与每个人对战。来吧!随时接受挑战!
想和谁组合/不想和谁组合:要是组合,就是常来帮我的伯加德兄弟,因为我们有朽木之缘。不想和哪个家伙组合?那就是,弱者!
你如何理解"KOF":KOF是关于我最强传说产生的大会!
对FAN说的话:喂,我的FAN!好好声援我啊!因为我是不会辜负期待的!!

CV:桧山修之
格斗技:泰拳
出战场合:94、95、96、97、98
JOE

KOF MAET PS



忠实的吉斯之影

极恶外道

JOINT CRUSHER



生日:2月4日
年龄:23岁
出生地:美国
血型:AB型
身高:168cm
体重:49kg
三围:86、54、85
兴趣爱好:摩托车
喜好食物:beef cup
擅长的运动:棒球
重视的事物:皮夹克
厌恶的事物:猫
本届大会的抱负:比赛没那么艰苦,只是有些无聊。反正最近没什么事啦……
最想与谁对战:不是光看就能决定的。其人要值得尊敬,想与这样的人战斗,还有拥有高超战术的对手。
想和谁组合/不想和谁组合:没希望啊。虽有理想,但目标高了些。
你如何理解"KOF":嗯……令人心情舒畅的场所。不过我觉得与我对战的人心情不会好的。
对FAN说的话:在支持我之前,你们也要努力呀!就这些。

CV:生驹治美
格斗技:指令徒手格斗
出战场合:97、98
MARY



生日:12月25日
年龄:28岁
出生地:英国
血型:B型
身高:179cm
体重:77kg
兴趣爱好:洗涤
喜好食物:鸡蛋
擅长的运动:撑杆跳高
重视的事物:妹妹
厌恶的事物:命令
本届大会的抱负:对我来说,还没开始就知道结果
最想与谁对战:是战斗?……哈、哈、哈……那种简单的问题就不回答了吧。
想和谁组合/不想和谁组合:这事已定了,除了定好的人还有其他人吗?
你如何理解"KOF":过于缠人的,结束吧。
对FAN说的话:除去眼中钉,用铁锤砸烂……

CV:山西墩
格斗技:棍术
出战场合:95、97、98
BILLY



生日:8月8日
年龄:33岁
出生地:日本
血型:A型
身高:192cm
体重:96kg
兴趣爱好:收集刀
喜好食物:"马刺し"
擅长的运动:没有
重视的事物:有关自身利益的一切
厌恶的事物:劳动
本届大会的抱负:……杀……全杀!!哼哼……
最想与谁对战:全部杀!!(用蛇,摄像镜头破裂)
想和谁组合/不想和谁组合:没有那样的问题吧?(用砂,音声得角膜炎)
你如何理解"KOF":舔吧,舔我的靴子吧。我教你们怎样舔我的靴子。
对FAN说的话:去死吧。哈、哈、哈……

CV:石井康嗣
格斗技:我流喧哗杀法
出战场合:97、98
YAMAZAKI

KOF JK TEAM

泰拳女王 · 神速之巫女 · 媚惑之忍法帖





CV: 曾木亚古弥

格斗技：不知火流忍术

出战场合：94、95、96、97、98

MAI

生日：1月1日
年龄：21岁
出生地：日本
血型：B型
身高：164cm
体重：50kg
三围：85、54、90
兴趣爱好：做节日菜
喜好食物：蔬菜、肉汤煮的年糕
擅长的运动：羽毛球
重视的事物：奶奶遗留的簪子
厌恶的事物：蜘蛛
本届大会的抱负：由于参加大会不易，当然想取胜了。
最想与谁对战：嗯……是觉得我是女性的全部男人。
想和谁组合/不想和谁组合：安迪！如果安迪不和我组合的话，那，也不知道该如何了！哦……什么？不想和谁组合？嗯，讨厌像蜘蛛那样的家伙哟。
你如何理解"KOF"：在这个大会上，我将和安迪组合、取胜，并且向全世界宣布结婚誓言！这是最后的舞台啦。
对FAN说的话：FAN们！我是身怀绝技参战的女孩！请多关照不知火舞呀！



CV: 斋藤亚纪子

格斗技：神乐流古武术

出战场合：96、97、98

CATZURU

生日：6月26日
年龄：22岁
出生地：日本
血型：AB型
身高：169cm
体重：52kg
三围：85、57、84
兴趣爱好：睡觉、摩托车比赛
喜好食物：辣的东西
擅长的运动：摩托车
重视的事物：饲养着的文鸟千一
厌恶的事物：没头绪的事
本届大会的抱负：啊，我也是一个格斗家。由于在大会上出场，就必须要有取胜的意志。但是，如过于拘泥于获胜，那会给内心留下缺憾的。我打算心情平静地出现在大会上。
最想与谁对战：没什么特别的人
想和谁组合/不想和谁组合：如果是和我势均力敌的格斗家，哪位都可以……哎？不想组合的对手？哦，我不想和不讲道理的人组合。
你如何理解"KOF"：能出场参加KOF，是我的自豪。
对FAN说的话：FAN们，我将尽最大努力应战，请大家好好支持我吧。



CV: 生驹治美

格斗技：泰拳

出战场合：94、95、96、97、98

KING

生日：4月8日
年龄：24岁
出生地：法国
血型：A型
身高：175cm
体重：58kg
三围：86、56、85
兴趣爱好：收集葡萄酒杯
喜好食物：蔬菜（蔬食主义者）、葡萄酒
擅长的运动：台球
重视的事物：弟弟
厌恶的事物：肮脏的家伙（杰克）
本届大会的抱负：嗯，想取胜是当然的。即便是为了弟弟杰恩，也……就是这样想的。
最想与谁对战：想对战的家伙吗？很久没与良相见了，倒想试着与其对战一番呢。
想和谁组合/不想和谁组合：队友，只要是强者就谁都可以……不过，不讲卫生的男人就算了。
你如何理解"KOF"：在多种意味上讲，都是重要的大会。对于我来说，是一个重视自我的好机会哟。
对FAN说的话：真有点不好意思了……嗯，FAN们，要特别仔细看我的战斗呀！因为我不会让你们失望的。

KOF KARI TEAM

燃烧的装甲掷弹拳 · 无可比类的铁腕 · 受继的暗杀术



CV: 弓雅枝

格斗技：哈迪伦流暗杀术

出战场合：96、97、98

LEONA

生日：1月10日
年龄：18岁
出生地：不明
血型：B型
身高：176cm
体重：66kg
三围：84、60、87
兴趣爱好：参观工场
喜好食物：蔬菜
擅长的运动：没有特别擅长的
重视的事物：没有特别重视的
厌恶的事物：血
本届大会的抱负：抱负？
最想与谁对战：教官
想和谁组合/不想和谁组合：不选择
你如何理解"KOF"：是个任务。
对FAN说的话：……再见。



CV: モンスター前冢

格斗技：哈迪伦流暗杀术

出战场合：94、95、96、97、98

RALF

生日：8月25日
年龄：39岁
出生地：美国
血型：A型
身高：188cm
体重：110kg
兴趣爱好：收集刀
喜好食物：口香糖
擅长的运动：棒球
重视的事物：大总统发颁的勋章
厌恶的事物：蛇
本届大会的抱负：全面打开局面！来搅和一下
最想与谁对战：具有破坏效果的家伙
想和谁组合/不想和谁组合：如果是不耍小伎的大壮，还是愿意与其组合的。和与其相反的家伙，我当然不愿意了。
你如何理解"KOF"：是不是充满极度的紧张感？如果举例……像是拔炸弹信管那千钧一发之际的感觉。嗯，有意思。
对FAN说的话：感到比赛中的炙手程度，就已不错了！振作精神为我高兴吧，坐到赛场最前排来啊！！



CV: 鸟よしのり

格斗技：哈迪伦流暗杀术

出战场合：94、95、96、97、98

CLARK

生日：5月7日
年龄：34岁
出生地：美国
血型：A型
身高：187cm
体重：105kg
兴趣爱好：收集枪
喜好食物：燕麦粥
擅长的运动：赛艇
重视的事物：墨镜
厌恶的事物：鼻涕虫
本届大会的抱负：让我高兴高兴
最想与谁对战：听说有几个厉害家伙出场，想和他们打打。
想和谁组合/不想和谁组合：想和大门。不过，对于柔道，有着与摔角不同的美感。
你如何理解"KOF"：就是一场杂耍演出，没什么节奏，不是吗？
对FAN说的话：面子是面子，我觉得不能总是那么无聊。鼓励大家为我高兴吧……说了这些可不可以呢？

KOF RYU-KO TEAM

超喧闹之女

滑翔之裂脚

无敌之刚腕





CV: 白井雅基

格斗技: 极限流空手

出战场合: 94、95、96、97、98

RYO

生日: 8月2日
年龄: 24岁
出生地: 日本
血型: O型
身高: 179cm
体重: 68kg
兴趣爱好: 星期日忙工作
喜好食物: 饼、豆豉
擅长的运动: 相扑
重视的事物: 单车和马(名字タツマキ)
厌恶的事物: 长着很多脚的虫子
本届大会的抱负: 如能在大会上使极限流的强劲得到认可就不错了，优胜其次。
最想与谁对战: 啊，我想试着和父亲对战。
想和谁组合/不想和谁组合: 想与罗伯特组合，还有由莉。那家伙可是个性情中人，所以有点麻烦……不想和谁组合?我父亲!!
你如何理解"KOF": 一年一度的华丽舞台。
对FAN说的话: 对我的FAN吗?真高兴啊! 那么FAN们你们不想学极限流空手吗?



CV: 小市漫太郎

格斗技: 极限流空手

出战场合: 94、95、96、97、98

ROBERT

生日: 12月25日
年龄: 24岁
出生地: 意大利
血型: AB型
身高: 180cm
体重: 85kg
兴趣爱好: 收集汽车
喜好食物: 荞麦面、寿司
擅长的运动: 赛车
重视的事物: 收藏的汽车
厌恶的事物: 菠菜
本届大会的抱负: 啊，想让由莉见到我的强悍，领略我的魅力。
最想与谁对战: 良啊。虽然是好友，但我是最强的虎，那家伙是无敌的龙，所以是竞争对手。到底哪方强，要有实战。是分晓的时候了。
想和谁组合/不想和谁组合: 由莉。不想和谁组合……仅就这点说，是师父。
你如何理解"KOF": KOF嘛，与穷人富人都没关系，它是凭本事自由竞技的世界。因此，参加KOF是看清我们特长能发挥到什么程度的最好机会。
对FAN说的话: FAN? 对于出场KOF我已正确解释过了。嗯，我会加油的，大家支持我吧!



CV: ほりえかおり

格斗技: 极限流空手

出战场合: 94、95、96、97、98

YURI

生日: 12月7日
年龄: 20岁
出生地: 日本
血型: A型
身高: 168cm
体重: 53kg
三围: 82、56、80
兴趣爱好: 卡拉OK
喜好食物: 咖喱
擅长的运动: 软式棒球
重视的事物: 朋友，母亲遗留的小动物、父亲(据说是)
厌恶的事物: 像章鱼一样的人、空手道怪侠(爸爸)
本届大会的抱负: 当然是要取胜! 继承极限流，女子也应该可以的。如果是我做到极限流最强，就让所有人都来认可它。我可不想落后于兄弟们哟!
最想与谁对战: 有很多，要说出具体的人的话，就是哥哥吧?
想和谁组合/不想和谁组合: 想组合的人就是舞、京。而且我想以女子组合的形式来参加。不想组合的人吗?……父亲哟!
你如何理解"KOF": KOF体现了男女平等! 它是证明男女之间能够势均力敌地同台战斗的大会呀!
对FAN说的话: FAN们! 多谢支持! 这次又要相会了!

KOF PSYCHA TEAM

朝霞之前奏曲

酒天之美禄

飞泉发劲





CV: 池澤春菜

格斗技: 超能力+中国拳法

出战场合: 94、95、96、97、98

ATHENA

生日: 3月14日
年龄: 18岁
出生地: 日本
血型: B型
身高: 163cm
体重: 49kg
三围: 83、57、82
兴趣爱好: 星座占卜
喜好食物: 草莓、チュロス
擅长的运动: 长曲棍球
重视的事物: ピーターラビット的一套茶具、来自FAN的信
厌恶的事物: 棒球击球员
本届大会的抱负: 为了使人们看到我们战斗的状况而鼓起勇气，哪怕只有一人也要奋力去应战。今年，阿薰好像也来观看大会了，所以今年的大会有点特别呢。
最想与谁对战: 能和人展开真正较量就非常好了。
想和谁组合/不想和谁组合: 嗯，大概想和舞、由莉那样的女子格斗家们组合一次吧。不想组合的人吗?……脾气不好的人最好别和我组合。
你如何理解"KOF": 我觉得它是个检验一年的修业成果的场所，或是给予大家勇气的场所吧。
对FAN说的一句话: 好吧。大家好，我是麻宫雅典娜，我今年出场KOF就想努力去战斗，还请大家多多关照! 届时请关注呀!



CV: やろえいじ

格斗技: 超能力+中国拳法

出战场合: 94、95、96、97、98

KENSOU

生日: 9月23日
年龄: 19岁
出生地: 中国
血型: B型
身高: 172cm
体重: 61kg
兴趣爱好: 看漫画
喜好食物: 肉包子
擅长的运动: 美式足球
重视的事物: 早见优的第一套相册，来自FAN的布制小玩具。
厌恶的事物: 修行
本届大会的抱负: 虽然不能向雅典娜和薰那样，但每回也有人会给我来信，并且送我情人节巧克力什么的，这次还有个小子送了剃刀给我。所以这次大会的抱负就是为了声援我的人，"必胜!"就是这个!!
最想与谁对战: 除了雅典娜之外都可以……最好是像罗伯特那样的! 哎? 我们有着同样的强大和帅气吧? 嗯，什么呀!! 失礼了，失礼了!!
想和谁组合/不想和谁组合: 已经定好了和雅典娜组合了吧! 只要有雅典娜在谁来都可以。
你如何理解"KOF": 可以和雅典娜一年一次的旅行! 就是这个! …啊，我们在中国的深山里修行了一年，来参加KOF可算是个乐趣了……哎! 我这样回答你的提问可以吗?
对FAN说的话: 噢，刚才说过了，为了支持我的人我一定尽力应战，届时一定会看到我取胜的姿态的!!



CV: 西村寿一

格斗技: 全面中国拳法(主要使用醉拳)

出战场合: 94、95、96、97、98

CHIN

生日: 4月27日
年龄: 89岁
出生地: 中国
血型: A型
身高: 164cm
体重: 53kg
兴趣爱好: 麻将
喜好食物: 酒
擅长的运动: 散步、边跳边走
重视的事物: 酒
厌恶的事物: 大熊猫
本届大会的抱负: 抱负吗……大概是让大家看一看我"现役"的状况吧……
最想与谁对战: 实际上就是雅典娜和拳崇他们。因为这两个孩子也在我那儿修业以来已很长时间了，还没有和他们在KOF上相遇过，如能打上几回合，我若不行，或许会输的。到那时，我就失去师傅的资格啦。啊，KOF是那些孩子的事，也许他们就是帮我来得到胜利的鲜花。哈、哈、哈……
想和谁组合/不想和谁组合: 我原来一直是和雅典娜、拳崇作为一个组合出场的，所以，……啊，如要特意另作考虑的话，就是陈和蔡。性格方面略有难处的地方，不过他们战斗方法很有意思，也许可以试着组合一下。不想组合的家伙，没有。
你如何理解"KOF": 是个为了确认雅典娜和拳崇修行成果的场所。
对FAN说的话: 对FAN说一句话? 有这样的问题啊……说什么好呢……哎，今年我要出场。还有每年都常听到"镇爷爷就要(退役了)……"这样的谣言，我象现在这样，还是现役。今年也要尽力应战大赛! ……说出这样的感受，不知如何?

KOF OROCHI TEAM

跳动的精灵



CV:象根までと

格斗技：主要以打击系列秘技为中心

出战场合:97、98

YASHIRO

生日:12 月 31 日
年龄:23 岁
出生地:日本
血型:O 型
身高:190cm
体重:99kg
兴趣爱好:乐队、旅行
喜好食物：穗头笋干、拉面(特别是红茶)
擅长的运动:游泳
重视的事物:琥珀
厌恶的事物：分红选手、狭窄的地方
本届大会的抱负：打败赤毛
最想与谁对战:赤毛
想和谁组合/不想和谁组合：想与“赤毛”组合，那样的话，我会显出高超技能的。也不想与“赤毛”组合，在他旁边,我会吐的。
你如何理解“KOF”：打败赤毛的场所。
对 FAN 说的话：我们会取胜的。坚定信心吧!看我的。

挑发之微笑

绝对不敌





CV:西种叶月

格斗技：主要以投掷技为中心(擅长ブリッジ)

出战场合:97、98

SHERMIE

生日:2 月 13 日
年龄:21 岁
出生地:法国
血型:B 型
身高:173cm
体重:68kg
三围:92、63、87
兴趣爱好:乐队、欣赏佛教电影、饲养仓鼠
喜好食物:鱼(特别是发青光的鱼)、豆豉
擅长的运动:花样滑冰
重视的事物:PC 机、仓鼠
厌恶的事物：芹菜、高中部棒球
本届大会的抱负：抄杀所有选手!
最想与谁对战：二阶堂。为什么?被他吸引住了呗。
想和谁组合/不想和谁组合：以摔投技中心的队就不错呢。比如说克拉克、大门等人就非常好。喜欢芹菜的人就别与我组合了……
你如何理解“KOF”：必须一直修正自己吧！那样比电子游戏更有意思啊。
对 FAN 说的话：前来的人也许有新的高手…保持愉快,モンシェリ!



CV:绪方りお

格斗技：以灵巧用速度的攻击为中心

出战场合:97、98

CHRIS

生日:5 月 3 日
年龄:14 岁
出生地:瑞典
血型:AB 型
身高:160cm
体重:48kg
兴趣爱好:料理(做饭)
喜好食物:布丁
擅长的运动：越野长途比赛
重视的事物:自然
厌恶的事物：触摸自己头部的人、没有上进心的人、说谎的人
本届大会的抱负：尽情娱乐!
最想与谁对战：谁呢…哎，那个人也许还可以啊…想听吗？是啊…还得保密。
想和谁组合/不想和谁组合：如果没我，社和莎米都不行，所以我不和其他的人组合。
你如何理解“KOF”：嗯…不知道!
对 FAN 说的话：加油!请支持我吧!

KOF KIM TEAM



跆拳王

压杀魔人

侏儒武士



CV:桥本さとし

格斗技：跆拳道

出战场合：94、95、96、97、98

KIM

生日:12 月 21 日
年龄:30 岁
出生地:韩国
血型:A 型
身高:176cm
体重:78kg
兴趣爱好:卡拉 OK
喜好食物:烧肉
擅长的运动:体操
重视的事物:二个儿子
厌恶的事物:恶
本届大会的抱负：每年都差不多，我自己本届大会的报负，是向大家展示跆拳道的优越性。跆拳道究竟是怎么一回事呢…我这次就想让大家了解它，我会尽力而为的。
最想与谁对战:是想和サイコリルジャ一的人们。和他们可以打上一仗,我也期待着自己能学点儿什么东西。
想和谁组合/不想和谁组合:不想合只是为了自己的目的而独断专行的人组合,那么用我的方式来教育他吧!
你如何理解“KOF”：它是更正陈和蔡的场所和向全世界传播跆拳道的优越性的场所。
对 FAN 说的一句话：哈、哈、哈,对我的 FAN 说一句话吗?不好意思啊。大家好，过得怎么样？我金家藩也很精神十足!! 那么今年这个比武的季节又来到了。与去年一样，我参加了大会。请大家好好支持我,拜托了。



CV:モンスター前冢

格斗技:跆拳道+速度攻击

出战场合：94、95、96、97、98

CHOI

生日:10 月 25 日
年龄:36 岁
出生地:韩国
血型:B 型
身高:153cm
体重:44kg
兴趣爱好:切碎物体
喜好食物:鳄鱼
擅长的运动:新体操
重视的事物：自己制作的爪子
厌恶的事物:山芋
本届大会的抱负：取胜，这就靠这次机会解放了。
最想与谁对战：要是有机会，与女性对战不错呢…用爪子“唰”地一下，切那柔软肌肤的感觉很不得了，过瘾…哈、哈…口水都快出来了。
想和谁组合/不想和谁组合：嗯，女性以外谁都可以吧？和女性组合，我觉得不好。如果我和女性组俣作战,那么我与女性对战的概率就降低了!哎,只要组合的人不呆就可以了。
你如何理解“KOF”：修行地狱的结束和开始吧…
对 FAN 说的话：FAN 们，这不是一个观战的机会吗?很高兴啊…那么,哎，全国 2000 万蔡宝健 FAN 们，这次要加油支援我啊。支援我或写信支持我吧!



CV:有田洋之

格斗技:跆拳道+蛮力攻击

出战场合：94、95、96、97、98

CHANG

生日:10 月 21 日
年龄:39 岁
出生地:韩国
血型:B 型
身高:227cm
体重:303kg
兴趣爱好:破坏东西
喜好食物：牛整烧(特别喜欢烤牛羊丸)
擅长的运动:桌球
重视的事物:铁球
厌恶的事物:蜈蚣
本届大会的抱负：那个已经决定了，就是优胜!优胜！希望从主人那儿尽早地解放出来!! 就是这个!!
最想与谁对战：也没什么特别的家伙，如果可以的话，可以是较强的人!! 因为轻易地击败对手没什么意思!!啊,很久以前就想来参战了，那 3 个美国人或许有能力与我打上一仗!!
想和谁组合/不想和谁组合：我和蔡已经组合很长时间了，如果再加上别人，先要我喜欢，谁都可以!!在大会中你们将能看到我的实力，OK! 至于超能力队的成员啦、女人啦，可能与我不太适合为什么呢?配合难!!
你如何理解“KOF”：这是解放的机会啊。
对 FAN 说的话：我的 FAN 们，听好了！大会上，我的铁球不会生锈的!翘首以待吧!哈、哈…

KOF OYAJI TEAM



CV: 新居利光

格斗技: マーシャルアーツ+我流暗杀术

出战场合: 94、95、98

HEIDERN

生日: 9月1日
年龄: 43 岁
出生地: 不明
血型: B 型
身高: 192cm
体重: 90kg
兴趣爱好: 搜集金属人、钓鱼
喜好食物: 黑啤酒、香肠ウィンナー
擅长的运动: 狩猎
重视的事物: 家人的照片
厌恶的事物: 卢卡尔
本届大会的抱负: 胜负嘛…并不重要啊…对于我来说…!
最想与谁对战: 想看到部下的成长状况…
想和谁组合/不想和谁组合: 没有好坏之分。
你如何理解"KOF": 对不起,关于此事我想保密…
对 FAN 说的话: 没有别的好说的了。

冷静的暗杀师

刚拳

熟年之炎





CV: 津田英治

格斗技: 极限流空手

出战场合: 94、95、98

TAKUMA

生日: 2 月 4 日
年龄: 50 岁
出生地: 日本
血型: O 型
身高: 180cm
体重: 70kg
兴趣爱好: 侧打
喜好食物: 白米、豆酱汁
擅长的运动: 全面格斗技
重视的事物: 二个孩子、自己的门下徒弟及极限流空手
厌恶的事物: 蛇
本届大会的抱负: 为我惊愕吧! 我 Mr. カラテ是强悍的! KOF 对于我的复出到来说是最适合的!
最想与谁对战: 我具有实战经验,打算再次将极限流的精华打入良、由莉、罗伯特。井中之蛙应该了解大海!
想和谁组合/不想和谁组合: 是啊…想试着和柴舟组合哪。如果通过磨合,我和柴舟的最强配合最终会实现的! 只有这种配合才是无敌的!
你如何理解"KOF": 是使自身的"心、技、体力"提高的场所。而且,这更是宣传极限流空手最强的场所!
对 FAN 说的话: 说起参观高手之战…你们也来学习极限流空手吧! 使劲呐喊吧!



CV: 递本圭一郎

格斗技: 草薙流古武术(原草薙流传承者)

出战场合: 95、98

SAISYU

生日: 11 月 27 日
年龄: 50 岁
出生地: 日本
血型: B 型
身高: 177cm
体重: 69kg
兴趣爱好: 钓鱼、狩猎
喜好食物: 水果奶油布丁
擅长的运动: 高尔夫
重视的事物: 草雉家的尊严、妻子(草雉静)
厌恶的事物: 高的地方(有惧高症)
本届大会的抱负: 嗯…抱负吗…让我的儿子领略草雉古武术的真髓。我的技艺和力量现在仍然健在! 让他领教一番严厉的战斗吧!
最想与谁对战: 听说有人能够懂得古武术的内涵,想与那人一战。
想和谁组合/不想和谁组合: 呼…真会纠缠…那么好吧…和琢磨一块战斗是快乐的。年代虽然变了,谈话还是很投机。
你如何理解"KOF": …是艰苦的考验!
对 FAN 说的话: 离开吧…这里是战火围绕的地方!

METROS-A FOK



死亡或坠落

褐色之弹丸

秒杀重战车



CV: Key 稻毛

格斗技: 篮球+空手

出战场合: 94、98

LUCKY

生日: 12 月 2 日
年龄: 28 岁
出生地: 美国
血型: AB 型
身高: 222cm
体重: 105kg
兴趣爱好: 悬赏明信片的应募
喜好食物: 煮豆
擅长的运动: 棒球
重视的事物: 战斗中使用的蓝球
厌恶的事物: 抓玻璃的声音
本届大会的抱负: 最近由于总是输给对手,因此我要返击取胜啊。
最想与谁对战: 啊,是那个家伙。跳过来的那个家伙。
想和谁组合/不想和谁组合: 初期成员哈维、布莱安)最好!
你如何理解"KOF": 新刺激! 规则无用的街霸也不错的,而 KOF 由于人物多,因此远比街霸更具有刺激的味道,最棒!!
对 FAN 说的一句话: 有流言说我们去年由于被那个队抢走了招券而没能参赛,那更是一种宣传。我们去年参赛了,在 KOF 上参赛了!! 只是比赛没有通过 TV 播放…不过,今年我要让大家看看我的战斗!! 啊,我要努力,所以请大家多支持我啊!



CV: やなよいと

格斗技: 以威力攻击为中心

出战场合: 94、98

BRIAN

生日: 4 月 15 日
年龄: 28 岁
出生地: 美国
血型: O 型
身高: 219cm
体重: 152kg
兴趣爱好: 汽车赛
喜好食物: 土豆泥
擅长的运动: 狩猎
重视的事物: 喜爱的派帕牌汽车
厌恶的事物: 地道、努力
本届大会的抱负: 可能是因为我看到从美国来的 FAN 们,我要让大家看到格斗家布莱安我的另一面。
最想与谁对战: 谁都可以,不过和女孩对战不符合我的性情,我希望容忍女孩子哪。
想和谁组合/不想和谁组合: 除了来此世界的二个人(哈维、洛克)以外谁也不考虑。不过要是和以强力怒气冲冲地压制敌人的家伙们组合,想必也是很有意思的。
你如何理解"KOF": 是什么呢? 或许是第二领地吧。
对 FAN 说的话: 从美国来的 FAN 和来自 KOF 的 FAN 都支援我吧!! 拜托了!



CV: 西村寿一

格斗技: ボクシング

出战场合: 94、98

HEAVY

生日: 3 月 25 日
年龄: 29 岁
出生地: 美国
血型: A 型
身高: 208cm
体重: 113kg
兴趣爱好: 听 NEW JACK SWING
喜好食物: 每日骨太
擅长的运动: 摔跤
重视的事物: 饲养的猫(名叫プー)
厌恶的事物: 美好事物、漂亮话
本届大会的抱负: 抱负吗? 对 KOF 没有什么特别的期待! 啊,让我好好活动一下肩膀吧!
最想与谁对战: 只要其武技之高能使我满足的人,谁都可以。
想和谁组合/不想和谁组合: 一般除了二人(洛克、布莱安)以外,谁都不考虑啦。
你如何理解"KOF": 是使我回忆起现役时代的地方。虽说如此,不过那并不是美好的回忆。
对 FAN 说的话: 无论对于什么样的对手,我也能在 30 秒之内取胜。为我高兴吧!!

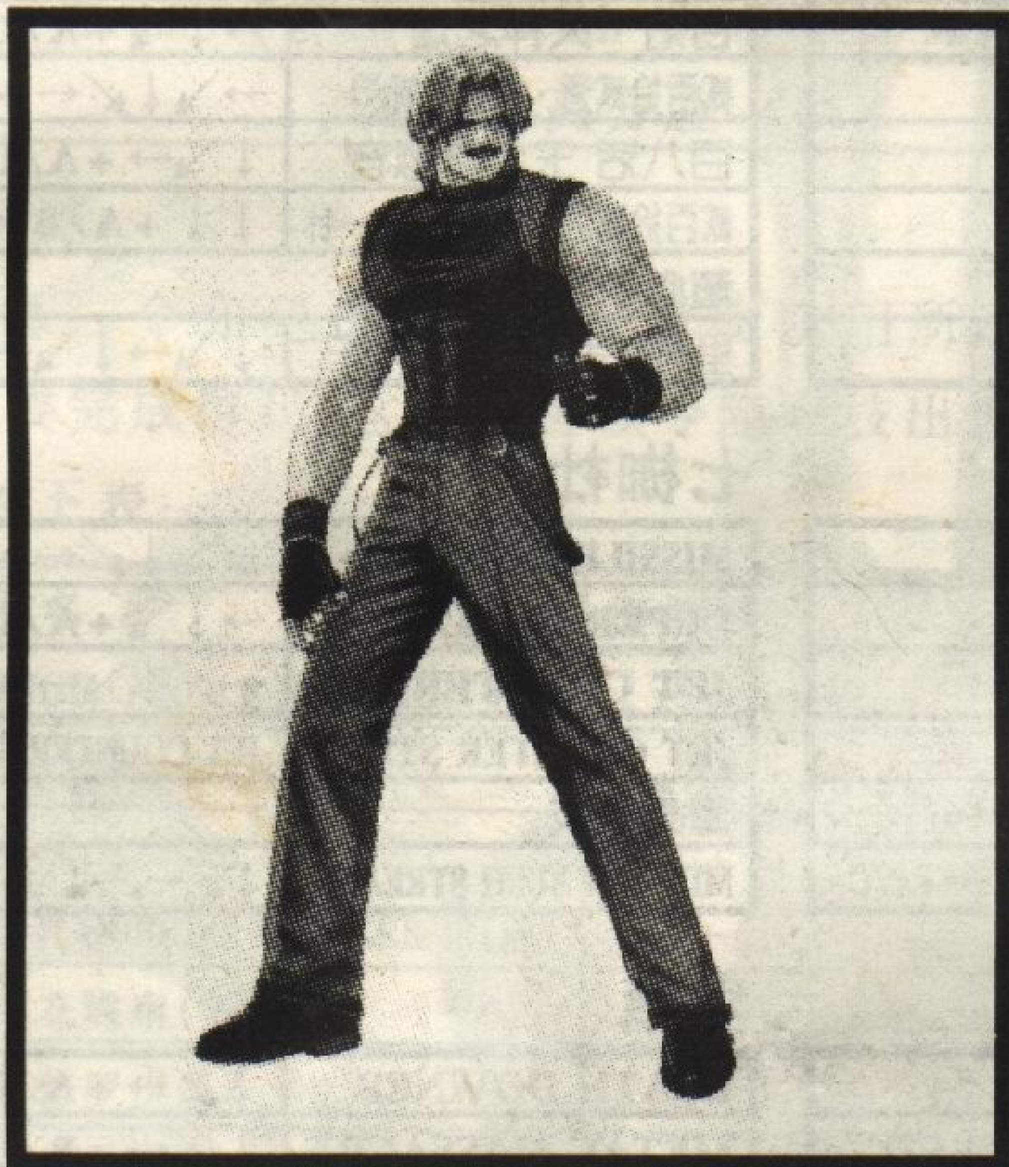
KOF ONLY ONE

单眼复仇鬼

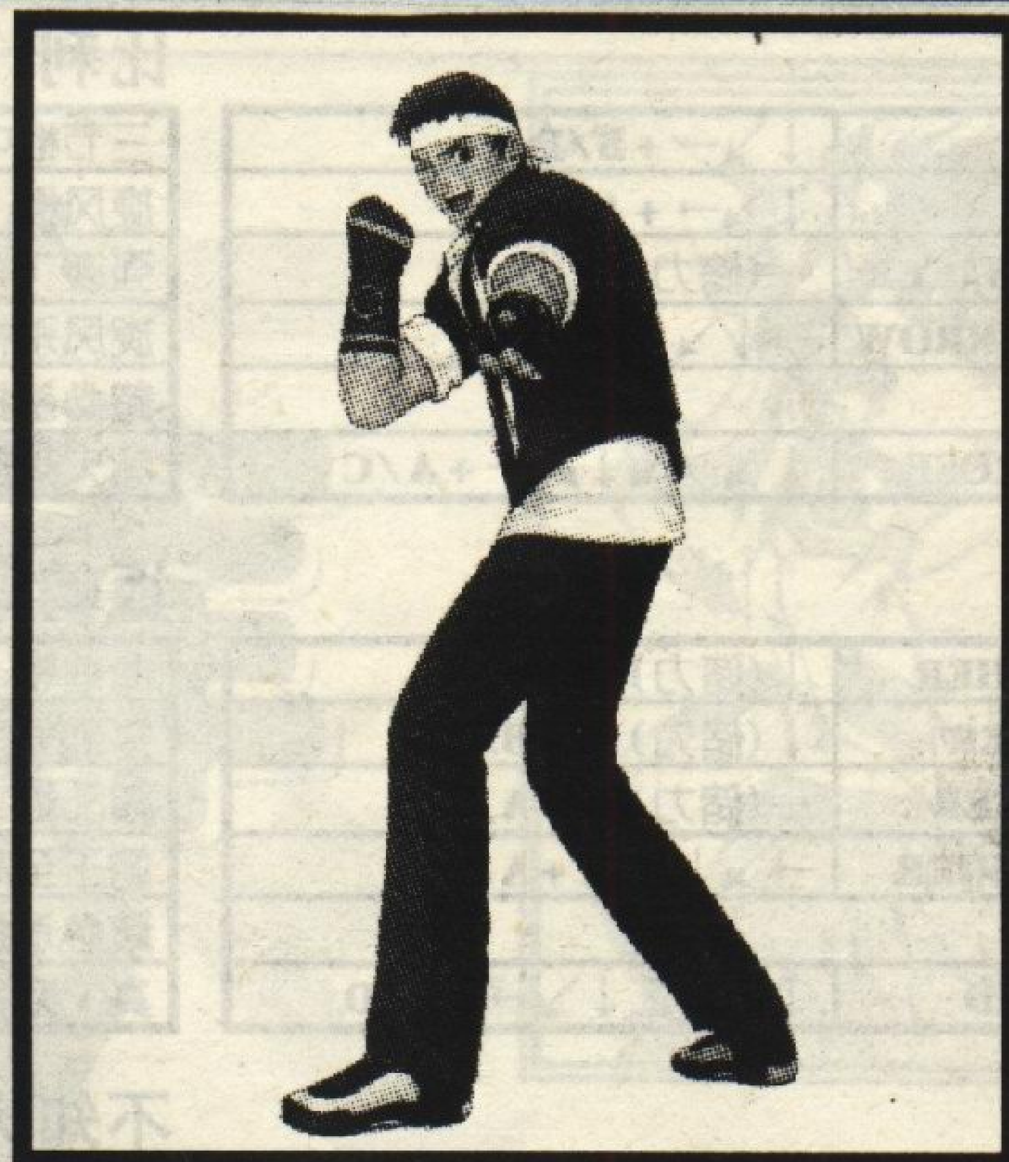
生日:2月10日
年龄:不明
出生地:不明
血型:不明
身高:197cm
体重:103kg
兴趣爱好:复活
喜好食物:不挑剔食物
擅长的运动:没有特别的,什么都能吃
重视的事物:恶心
厌恶的事物:正义、特别是妨碍自己的家伙
本届大会的抱负:就是破坏!破坏一切……!!
最想与谁对战:谁都可以。不过,只因我出战而沉默的家伙大概很多吧?
想和谁组合/不想和谁组合:如果是对麦卓、薇思、草雉柴舟他们,我可以亲自给他们招待券。我并非不重视以前的忠实部下吧?
你如何理解"KOF":不说不明白吗?……我是复仇的!!
对FAN说的话:欢声变为悲鸣,兴奋变向恐怖。你们那充满绝望的表情从现在开始对欢乐方面是无可奈何的!!

CV:新居利光
格斗技:掌握一切格斗术的综合格斗技
出战场合:94、95、98





真念一直线



生日:4月8日
年龄:17岁
出生地:日本
血型:O型
身高:179cm
体重:69kg
兴趣爱好:妖怪故事
喜好食物:冷冻面条、沙丁鱼
擅长的运动:水球、游泳
重视的事物:生命、她、记录草雉的武技的小笔记本、从草雉京那里得到的(拳击用)皮手套
厌恶的事物:牛奶、可怕的人
本届大会的抱负:我的抱负就是一边确认从草雉京那里学来的武技,一边一战一战地努力战斗!!用速攻或许负给对手,不过为了不使以前学来的东西用不上,我只要是参赛不后悔就满足了!!
最想与谁对战:嗯……还是草雉吧。我觉得此人斗志很盛……
想和谁组合/不想和谁组合:我没有身为格斗家的朋友,在此不说对什么样的组合不挑了…大概归归根结底还是想和草雉吧。虽然不能为其对战,不过离近了看看实战还是不成问题的。那么,不想组合的,还是八神!!草雉的敌人也就是我的敌人!!
你如何理解"KOF":"命运的相会和人生的转机"……有点象大袈裟吧?不过,如果没有KOF,也就没有现在的我,无论从好的意义上讲还是从坏的意义上讲,人生的改变都是替代不了的,所以我没有信过吧?
对FAN说的话:我有(FAN)吗……?啊!好吧。那么,我!矢吹真吾!!是草雉的弟子。为了在KOF上尽量接近草雉,我在大会上出场了!我要努力,所以请大家多支持我!拜托了!

CV:千安武人
格斗技:(自称)草雉京真传,草雉京流古武术
出战场合:97、98



KOF'98 基本出招表

坂崎良

虎煌拳	↓↘→+A/C
虎炮	→↓↘+A/C
飞燕疾风脚	→↘↓↙←+B/D
超必杀技	
龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A/C
天地霸王拳	↓↘→↓↘→+A/C

罗伯特

龙击拳	↓↘→+A/C
飞燕疾风脚	→↘↓↙←+B/D
极限流连舞脚	←↙↓↘→+B/D
龙斩翔	→↓↘+B/D
超必杀技	
无影疾风重段脚	↓↘→↓↘→+B/D

坂崎由莉

虎煌拳	↓↘→+A/C
飞燕疾风脚	↓↙←+A/C
飞燕旋风脚	↓↙←+B/D
超必杀技	
飞燕凤凰脚	↓↘→↘↓↙←+B/D

莉欧娜

MOON SLASHER	↓(储力)↑+A/C
GROUND SABRE	←(储力)→+B/D
X-CALIBER	↓(储力)↑+B/D
BALTIC LAUNCHER	←(储力)→+A/C
超必杀技	
V SLASHER	空中↓↘→↘↓↙←+A/C

拉尔夫

VULCAN PUNCH	连按A/C
GATLING ATTACK	←(储力)→+A/C
RALF KIC	←(储力)→+B/D
SUPER ARGENTINE BACK BREAKER	←↙↓↘→+D
超必杀技	
SUPER VULCAN PUNCH	↓↘→↘↓↙←+A/C
BARI BARI VULCAN PUNCH	↓↘→↓↘→+A/C

克拉克

ROLLING CRADLER	←↙↓↘→+C
NAPALM SLETCH	→↓↘+A/C
SUPER ARGENTINE BACK BREAKER	(接近对手)←↙↓↘→+D
超必杀技	
ULTREA ARGENTINE BACK BREAKER	(接近对手)→↘↓↙←→↘↓↙←C
RUNNING THROW	←↙↓↘→←↙↓↘→+D

二阶堂红丸

雷韧拳	↓↘→+A/C
真空片手驹	↓↙←+A/C
SUPER闪电脚	→↓↘+B/D
居合蹴	↓↘→+B/D
超必杀技	
雷光拳	↓↘→↓↘→+A/C

大门五郎

地雷震	→↓↘+A
地雷震	→↓↘+C
超受身	↓↙←+B/D
天地返	(接近对手)→↘↓↙←+A/C
超必杀技	
地狱极乐落	(接近对手)→↘↓↙←→↘↓↙←+A/C

草雉京

百式·鬼烧	→↓↘+A/C
R. E. D. KICK	←↓↙+B/D
百十五式·毒咬	↓↘→+C
百拾四式·荒咬	↓↘→+A
超必杀技	
最终决战奥义"无式"	↓↘→↓↘→+A/C

东丈

HURRICANE UPPER	←↙↓↘→+A/C
TIGER KICK	→↓↘+B/D
SLASH KICK	←↙↓↘→+B/D
黄金之脚跟	←↙↓+B/D
超必杀技	
SCREW UPPER	↓↘→↓↘→+A/C

安迪

飞翔拳	↓↙←+A/C
斩影拳	↙→+A/C
升龙弹	→↓↘+A/C
幻影不知火	空中↓↘→+B/D
超必杀技	
飞翔流星拳	↓↘→↓↘→+A/C

特瑞

BURNING KUNCKLES	↓↙←+A/C
POWER WAVE	↓↘→+A/C
POWER DUNK	→↓↘+B/D
超必杀技	
POWER GEYSER	↓↙←↙→+A/C
HIGH ANGLE GEYSER	↓↘→↓↘→+B/D

玛丽

SPIN FALL	↓↘→+B/D
M. SPIDER	↓↘→+A/C
STRAIGHT SLICER	←(储力)→+B/D
VERTICAL ARROW	→↓↘+B/D
超必杀技	
M. SPLASH ROSE	↓↘→↘↓↙←+A/C

比利

三节棍中段打	←↙↓↘→+A/C
旋风棍	连按 A
强袭飞翔棍	→↓↘+B/D
旋风杀棍	→↓↘+A/C
超必杀技	
超火炎旋风棍	↓↘→↘↓↙←+A/C

山崎龙二

蛇使上段	↓↙←+A
蛇使中段	↓↙←+B
蛇使下段	↓↙←+C
制裁之匕首	→↓↘+A/C
砂击	→↓↘+B/D
超必杀技	
GUILLOTINE	↓↘→↓↘→+A/C

哈迪伦

MOON SLASHER	↓(储力)↑+A/C
NECK ROLLER	↓(储力)↑+B/D
CROSS CUTTER	←(储力)→+A/C
STORM BRINGER	→↘↓↙←+A/C
超必杀技	
HEIDERN END	↓↙←↙↓↘→+B/D

坂崎琢磨

虎煌拳	↓↘→+A/C
暂烈拳	→←→+A/C
翔乱脚	→↘↓↙←+B/D
霸王至高拳	→←↙↓↘→+A/C(按紧后放手)
超必杀技	
真·鬼神击	(接近对手)↓↘→↓↘→+A/C

草雉柴舟

百八式·暗勾手	↓↘→+A/C
百式·鬼烧	→↓↘+A/C
四百贰拾七式·神悬	→↘↓↙←+B/D
百拾式·驼车	→↓↘+B/D
超必杀技	
里百八式·大蛇雉	↓↙←↙↓↘→+A/C

KING

VENOM STRIKE	↓↘→+B/D
TRAP SHOT	→↓↘+B/D
TORNADO KICK	→↘↓↙←+B/D
SURPRISE ROSE	→↓↘+A/C
超必杀技	
SILENT FLASH	↓↙←↓↙←+B/D

不知火舞

花蝶扇	↓↘→+A/C
龙炎舞	↓↙←+A/C
必杀忍蜂	←↙↓↘→+B/D
白鹭之舞	→↓↘+A/C
超必杀技	
凤凰之舞	↓↙←↓↙←+A/C

神乐千鹤

百活·天神之理	→↓↘+A/C
贰百拾贰活·神速之祝词	→↘↓↙←+A/B/C/D
百八活 玉乡之瑟音	↓↘→+A/C
贰百拾贰活乙式 顶门之一针	↓↓+A/B/C/D
超必杀技	
里面壹活·三籁之布阵	↓↘→↓↘→+B/D

克里斯

HAUNTING AIR BLAST	→↓↘+B/D
SHOOTING DANCER THRUST	→↘↓↙←+A/C
SHOOTING DANCER STEP	→↘↓↙←+B/D
SCRAMBLE DASH	空中↓↘→+B/D
超必杀技	
TWISTER DRIVE	↓↙←↙↓↘→+B/D

莎米

SHERMIE SPIRAL	←↙↓↘→+A/C
SHERMIE CHURCH	→↓↘+B/D
SHERMIE SHOT	←↙↓↘→+B/D
AXEL SPIN KICK	↓↙←+B/D
超必杀技	
SHERMIE CERNIVAL	(接近对手)←↙↓↘→←↙↓↘→+A/C

七枷社

MISSILE MIGHT BUSH	→↘↓↙←+A/C
UPPER DUAL	→↓↘+A/C
JET COUNTER	←↙↓↘→+A/C
JET COUNTER STEEL	JET COUNTER中↓↘→+A/C
超必杀技	
MILLION BUSH STREAM	↓↙←↙↓↘→+A/C(连按)

八神庵

百式·鬼烧	↓↘→+A/C
百贰拾七式·葵花	↓↙←+A/C×3
百八招·暗勾手	↓↘→+A/C
参百拾壹式·爪栉	→↓↘+B/D
超必杀技	
禁千贰百壹式·八稚女	↓↘→↘↓↙←+A/C

薇思

OUTRAGE	↓↙←+B/D
GORE FEST	(接近对手)→↘↓↙←+A/C
DECIDE	(接近对手)←↙↓↘→+B/D
BLACICENER	←↙↓↘→+A/C
超必杀技	
NEGATIVE GAIN	→↘↓↙←→↘↓↙←+A/C

麦卓

DEATH DOWNER	↓↙←+A/C×3 次
METAL MASSACRE	↓↙←+B/D
DESPAIR	↓↘→+A/C
SACRILEGE	→↓↘+A/C
超必杀技	
HEAVEN'S GATE	↓↙←↙↓↘→+B/D

布莱安

BRAIN TORNADO	←↙↓↘→+A/C
ROCKET TACKLE	→↓↘+B/D
BRAIN HAMMER	↓↙←+A/C
SCREW BODYPRESS	空中↓↘→+A/C
超必杀技	
BIGBAND TACKLE	↓↘→↓↘→+B/D

洛克

DEATH BOUND	↓↘→+A/C
DEATH DUNK	↓↙←+A/C
DEATH SHOT	↓↓+A/B/C/D
CYCLE BRAEK	↓↙←+B/D
超必杀技	
HELL BOUND	↓↘→↓↘→+A/C

哈维

R. S. D.	↓↘→+A/C
BLAST UPPPER	↓↘→+B/D
SOUL FLOWER	↓↙←+B/D
SHADOW	↓↓+A/C
超必杀技	
D. CRAZY	↓↙←↙↓↘→+A/C

麻宫雅典娜

PSYCHO BALL ATTACK	↓↙←+A/C
PHOENIX ARROW	空中↓↙←+A/C
PSYCHO REFLECTO	→↘↓↙←+B/D
PSYCHIC TELEPORY	↓↘→+B/D
超必杀技	
SHINING CRYSTAL BIT	→↘↓↙←→↘↓↙←+A/C

椎拳崇

超球弹	↓↙←+A/C
龙爪碎	←↓↙+B/D
龙连牙·地龙	←↙↓↘→+A
龙连牙·天龙	←↙↓↘→+C
超必杀技	
仙气发动	(接近对手)↓↘→↓↘→+A/C

镇元斋

瓢箪击	↓↙←+A/C
柳磷蓬莱	→↓↘+A/C
醉管卷翁	↓↓+A/C
望月醉	↓↓+B/D
超必杀技	
轰烂炎炮	↓↘→↓↘→+A/C

金家藩

飞燕斩	↓(储力)↑+B/D
半月斩	↓↙←+B/D
飞翔脚	空中↓↘→+B/D
霸气脚	↓↓+B/D
超必杀技	
凤凰脚(空中)	空中↓↙←↙→+B/D

陈国汉

铁球粉碎击	←(储力)→+A/C
铁球大回转	连按 A/C
铁球飞燕斩	↓(储力)↑+B/D
大破坏投	(接近对手)→↘↓↙←→+C
超必杀技	
铁球大压杀	↓↘→↓↘→+A/C

蔡宝健

龙卷旋风斩	↓(储力)↑+A/C
飞翔空裂斩	↓(储力)↑B/D
旋风飞猿突	←(储力)→+B/D
回转飞猿斩	↓↙←+A/C
超必杀技	
凤凰脚	↓↘→↘↓↙←+B/D

卢卡尔

烈风拳	↓↘→+A/C
GENOCIDE CUTTER	→↓↘+B/D
KAISER WAVE	→←↙↓↘→+A/C(按紧后放手)
GOD PRESS	→↙↓↘←+A/C
超必杀技	
DEAD END SCREAMER	↓↘→↓↘→+B/D

以上所列只是我们在截稿以前所得到的部分出招，相信正式出招绝不止于这些，我们会在第一时间补充的。另外从手头的资料看，本次"KOF"的关底是谁还是个疑问，大家能猜得到吗？

矢吹真吾

百式·鬼烧 未完成	→↓↘+A/C
百拾四式·荒咬 未完成	↓↘→+A
百拾五式·毒咬 未完成	↓↘→+C
肘落	↓↙←+A/C
超必杀技	
BURNING SHINGO	↓↙←↙↓↘→+A/C



秘法不传，技艺无双

秘技库



责编/CZY

PS REALBOUT 饿狼传说 SPECIAL~DOMINATED MIND 秘

北京　高方胜

隐藏必杀技一览

要得到每一个角色的隐藏技，便要使用所有角色打倒GEESE，并且要完成游戏，这样便可以令隐藏技出现了，而各角色的隐藏技如下表：

角色	技名	指令
TERRY	HIGH ANGLE GEYSER(潜)	↓↙←↓↙←+□
ANDY	升龙裂破弹(潜)	↓↙←↓↙←+□
JOE	爆裂 HURRICANE(必)	←↙↓↘→+□
	爆裂 HURRICANE TIGER 踵(潜)	↓↙←↓↙←+□
不知火舞	乱花蝶扇(必)	↓↙←+□×4
GEESE	阿修罗疾风拳(潜)	↓↘→↓↘→+□
HON-FU	头突(必)	←→+□
BLUE MARY	MARY SPLASH ROSE(超)	→←↙↓↘→+○□
BASH	GUTS DUNK(潜)	↓↘→↓↘→+□
崇秀	帝王龙双拳(潜)	↓↙←↓↙←+□
崇雷	帝王逆鳞拳(潜)	接近对手时↓↙←↓↙←+□
BILLY	红莲杀棍·改(潜)	↓↙←↓↙←+□
CHAN	大往生(超)	↓↙←↓↙←+○□
TUNG	升天旋风掌(潜)	↓↙←↓↙←+□
LAWRENCE	BLOODY ACCELERATOR α(必)	↓↙←+→×
	BLOODY ACCELERATOR β(必)	↓↙←+○
KURASER	UNLIMITED DESIRE(潜)	→↘↓↙←→+×、×、×、×、○、○、○、□、□、□
	UNLIMITED DESIRE2(潜)	→↘↓↙←→+×、×、×、×、○、○、○、□、□、←、↓、↙、□
ALFRED	HEXA DRIVER(潜)	空中↓↘→↓↘→+□

PS REALBOUT 饿狼传说 SPECIAL~DOMINATED MIND 秘

北京　高方胜

GEESE 和 OMAKE 的出现条件

要他出现的条件不是太难，但也不算很易，其实只要玩者在跟 BILLY 对战之前，FIGHTING LEVEL POINT 要有 380 以上，这样他便会走出来搞搞震了，而 FIGHTTING LEVEL 计分方法请看下表：

FIGHTING LEVEL	SSS	SS	S	AAA	AA	A	B	C
FIGHTING POINT	53	45	33	25	17	12	9	5

至于 OMAKE 内出现的三个模式便为大家解释一下，首先是动画鉴赏，要得到这东西的话，便要在没有续关的情况下将游戏完成一次；而要得到插画，玩者必须在完成游戏之前将 GEESE 打倒，这样便可以得到该角色的插画了；有关必杀技选择的方法，玩者便要将 SURIVAL MODE 完成一次，这样便可以选择该角色的必杀技 SHORTCUT 了。

PS MASTER OF MONSTER~THE ANOTHER WORLD OF THE MASTER OF MONSTER 秘

北京　高方胜

送你 20 万

要使用这个秘技必先要令被人认为没有用的"SOUND MODE"，而"SOUND MODE"的出现方法便是在游戏的标题画面中按"L2"16 次，当"SOUND MODE"出现了便可以在"B-2 或 B-3"其中一首播放的时间中按"R2"16 次便可以在游戏一开始的时候拥有 20 万的资金了！

PS BATTLE ROUND USA 秘

北京　刘然

出现隐藏车和赛道

如果玩者想进入游戏的隐藏赛道"SUNKEN CITY"，便要在游戏的标题画面顺序输入×、↑、△、↓、R1 和 L1，而顺序按←、△、R1、○、L1 和↓便会出现"MIRROR COURSE"，这样游戏中的赛道的左右便会反转了。

至于要令隐藏车出现的方法便是要在标题画面中顺序输入←、→、×、○和□，在成功输入后是会出现相对的音效，这样便会多了 4 部车使用，如玩者在标题画面中顺序输入 L1、R1、L1、□、R1 和↑的话，便可以使用剩下来的 4 部车辆了。

PS 银河英雄传说 秘

北京　刘然

复制人秘技

首先进入了参谋设定画面，把要复制的武将选为参谋按"○"来决定，在决定之后便立即按"×"取消，这样便会发现"预备"及"舰队幕僚"名单上会出现了相同的武将，只要到其他的舰队重复上述的步骤便可。另外，该武将在战斗中得到的经验值也会因复制的次数而倍增。

PS BRIGANDINE~幻想大陆战记~ 秘

北京　刘然

一定捉到怪兽(只限青属性)

要使用这一个必须先有能使敌人迷惑的魔法，在战斗时将敌人的首领击倒之后，其他怪兽是会逃走的，这时便使用魔法令到这些怪兽变成"魅了"的状态，这样便可以 100% 地捉到他们了，还有在进入 OPTION 的时候同时按下 L1 和 R1，便可以进入隐藏 OPTION 了，在隐藏 OPTION 有更多不同的设定。

PS 实况 AMERICIAN BASEBALL 秘

上海 卢燕

整容手术

在游戏的标题画面中顺序输入○、×、△、□、SELECT、↑、L1、L2、R1、和 R2,然后进入游戏的任何一个模式,这样在比赛中出现的球员的头部都会变得很大;而如果玩输者输入○、×、△、□、SELECT、↓、L1、L2、R1 和 R2 的话,球员的头部便会变得又细又长。

PS DARK MESSIAH 秘

上海 卢燕

第五个同伴

要使用这一个秘技,必先要有很大的决心,因为要付出很大的代价。首先玩者要在第五章之前,令到所有同伴死亡(有点人性的也不会这样做),然后在第五章的时候,玩者会看到两只融合体在战斗,在战斗后胜出了的那一个便会加入成为同伴。如果玩者在第五章还没有将所有同伴牺牲,这样玩者便可以在融合体战斗的时候,把在第四章新加入的同伴露妮(ルネ)当作祭品,令她被融合体杀掉。在融合体加入了之后,它会协助玩者将所遇到的融合体赶走,只要按□便可以了,而它的加入会对游戏日后的路线有一定的影响。

PS THUNDER FORCE V PERFECT SYSTEM 秘

湖北 陈哲

三架隐藏机

要使用三架隐藏机的方法的要造 2P 的手柄,然后在 2P 的手柄按着△、○或□其中一个,再按 1P 的○来决定便可,而△、○和□是代表三部不同的机体,如要增加 CONTINUE 的数目的话,只要游戏的时间超过 3 小时便会增加一个 CONTINUE 了,在下面会介绍各隐藏机的性能:

机体名	选择键	攻击力	速度	得分	辅助机数目	辅助机回转速度
RVR01E 量产型(绿色)	△	37.50%	100%	2 倍	3 个	标准
RVR01E 量产型(绿色)	○	112.50%	218.75%	标准	2 个	0.75 倍
RVR01E 量产型(绿色)	□	175%	37.50%	标准	2 个	1.5 倍

PS CHORO Q MARINE Q BOAT 秘

湖北 陈哲

宝箱任你挑

只要玩者厚着脸皮地走去拿个第 8 名回来便可,在比赛模式中玩者要用后波以第 8 名的成绩过关之后,玩者是可以继续移动的,这样便可以利用这个机会四处找寻宝箱,而玩者在这段时间内所找到的宝箱,是会被计算在内的,当玩者觉得足够了,便可以按 SELECT 离开。

PS FROGER 秘

湖北 陈哲

可以选关

要选关是有一个很便利的办法,便是在游戏中按暂停,然后顺序输入"右、□、△、□、△、R1、L1、R1、L1、△、□、下",若成功输入会听到一声青蛙的叫声,而在画面的最下方便会出现"ALL LEVEL OPEN"的字样,之后按 SELECT 结束游戏,这样便可以任意选关来进行游戏了。

PS JGTC~ALL JAPAN GRAND TOURING CAR CHAMPIONSHIP 秘

包头 田新岳

隐藏车两架

玩者首无是要按上 2P 的手柄,在游戏的 OPENING 时,1P 按着 L1 和 R2,而按紧 2P 手柄的 SELECT 及 START 直到游戏的标题画面,1P 便按 SELECT、△和 L1 而同时 2P 便要按 SELECT 及 START,在成功输入后是会有,这样便可以使用这两部隐藏车了,不过这秘技不适用于 CHAMPIONSHIP 中。

PS FORMATION SOCCER'98~加油日本!在 FRANCE 秘

包头 田新岳

追加新的阵形

完成了 HUMAN CUP 之后,再进人游戏,在设定阵形的时候,便会发现本来只得 11 种,现在却增加了 10 种,之后便将这个进度储存起来,以后便可以使用这些阵形了。

PS TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP 秘

深圳 文静

改名换姓有着数

游戏中在输入名字的时候,如输入下表的名字,便会有相关的特别效果,若成功输入后是会有一声音效的:

名字	效果
CMTOON	将背景变成有趣的气氛
CMCOPTER	使用直升机的视点
CMHANDY	使用方向盘的视点
CMDISCO	营造 DISCO 布的迷幻气氛
CMRAINUP	在比赛的时候下雨
CMFOLLOW	改变为 COURSE SIDE 的视点
CMCHUN	改变为司机的视点
CMLOGRAV	不论任何设定
CMCARAGE	可以使用坦克车
CMSTARS	将比赛背景变成夜晚
CMMICRO	以上空的视点来进行游戏
CMNOHITS	玩者的车变成透明
CMCATDOG	在天空中落猫落狗
JHAMMO	可以选择所有赛道
GONGOGO	可以使用所有车辆

PS 恶魔城~月下之夜想曲~ 秘

深圳 文静

魔之剑

以召唤剑魔的状态把敌人打倒。令剑魔的能力升至 50。这样在装备中就追加"魔之剑"这武器。这武器每逢剑魔的 LEVEL 增加,攻击力就会提升。

完成后的奖赏

完成一次游戏后,进入藏书库,与图书馆主说话,便会追加了"自由会话"项目。选择此项目后,用方向制选择配音员,○或△便可听到留言。

提高生命力

首先得到"浮身的靴"进入图书馆主身处的房间下的房间,在房间左上方的缝隙下面 HIGH JUMP,撞倒图书馆主,便可提高 HP 上限。

SS LANGRISSER V 秘

山东 陈跃

选关和进入隐藏商店

玩者只要在读取进度的画面中顺序输入A、↑、R、Z、↓、Z及C,在画面的中央便会出现了一个视窗,之后玩者便可以选择之前所玩过的关数,连隐藏关也可以,这样玩者便可以收集一些还未取得的道具了。而要进入隐藏商店的话,玩者便要在商店购入的那一项中,顺序输入R、↓、L、Y、X和B,便可以进入隐藏商店了,而内里有一些贵价的强力道具。

免费用魔法

想有免费魔法用,就先要召唤一只不能够使用魔法的怪兽,然后要在地图上找一个人对那怪兽使用魔法,之后便按键取消。要那一个怪兽使用魔法,这样荧幕上便会出现一句说你不能使用魔法的讯息,但是当你取消的时候,便可以使用之前的角色所选用而没有用到的魔法了,而这样是不会消耗该角色的MP。

N64 MORTAL KOMBAT 秘

北京 孔军

隐藏OPTION及隐藏人物

玩者首先要在OPTION中的CONTINUE那一项,按着Z和下C,之后便会有一声音效,玩者不要放手,等多一会便会自动进入了隐藏OPTION。而完成了之前的秘技之后,玩者如要选用隐藏人物,便要在游戏的选人画面的HIDDEN那位置,按着Z和下C然后把游标移到REIKO处,直到开始游戏,这样便可以使用NOOB SAIBOT;至于要使用GORO,便要按着Z和下C将游标移到SHINNOK处。

N64 FIFA ROAD TO WORLD CUP'98 秘

北京 孔军

特殊名字

玩者只要在TEAM EDIT中的NAME EDIT内,输入以下的名字便会有不同的特殊效果:

效果	使用队名	输入名字
THREATER MODE	ZONE 3-AFC之日本	NORIE,玩者要在游戏的ROUND选择画面中同时按A+左C+↑
可以由ROUND 2开始游戏	ZONE3-AFC之日本	YUJI
使球员消失	英格兰的SHEFFIELD W	WAYNE
使球员变成半透明	ZONE 4-UEFA的SLOVAKIA	LASKO
WIREFLAME	ZONE 5-CONCACAF的CANADA	MARC
技术球员	USA的VANCOVER	KERRY
无限PARAMETER	USA的VANCOVER	DAVE

N64 玛里奥赛车64 秘

北京 孔军

赠送模式

选择买MARIO GP的150CC CLASS,四个CUP全以金杯获得。这样,在MARIO GP,就追加"おまけ"这项目。这是和通常COURSE LAYOUT左右反转的特别CLASS。

攀登岩石

在ノコノコBEACH,在赛道最初的分差点向左前进。然后,前往顶峰是绿色的岩山,紧按A,连打R板机。这样,就能攀登险峻的岩山斜面。

超级机器人大战F 完结篇

机种:SS 厂商:BANPRESTO 类型:SLG 媒体:CD-ROM

最终隐藏资料大公开

1 最强的男—东方不败加入我方

将东方不败收入我方的方法是在"被称为恶魔的高达"一关中发生多蒙与恶魔高达的特殊情节后在下一关当多蒙与尊者高达战斗时多蒙的等级达到49级以上,战斗结束后双方便会和解,在以后游戏时选择DC路线的"ダブルフェイク"、ボセイダルルートの"命运的炎中"作为增援登场,结束时成为仲间,并且在最终话发生多蒙与东方不败共同使用出究极石破天惊拳的情节。

2 获得量产型GUNBASTER

在超越巅峰这部作品的最终话中登场的量产型GUNBASTER在本游戏中也是可以得到的,首先在"绝别(前)"中让兜甲儿乘座万能侠Z移动到味方最初配置的右下方基地的两格以内。便会发生ノリコ和キミコ的特殊情节。在进入守宙篇"出击GUNBASTER"这一关中在10回合以内将敌军的旗舰打倒,随后在DC路线的"翻る叛旗"、ボセイダルルート的"招かれざる访问者"的开始时シズラー・ブラック便会开着量产型的GUNBASTER加入我方。

3 获得夏亚专用机体红色渣古Ⅱ

在进入到"无限カイデ传说"这一关中,当任务结束后我方的机师バーニィ停留在座标X10、Y47(从地图左上角第一格起座标为X0、Y0,以此类推),游戏结束便会达到夏亚专用的红色渣古Ⅱ,这架机体的移动力可高达12格,运动性比ν高达还要卓越。如果在加上四个强化装备可以说不会有人能够碰到你的机体。

4 使セイラ=マス加入我方

柯特罗(即夏亚)的妹妹塞拉在本作中也可以加入我方,在"ハイパージェリル"这一关中总回数在435回合以内,由阿姆罗移动到地图座标的X14、Y30处便会发现夏亚的妹妹塞拉,当本关任务结束后便会成为我方的机师,塞拉的能力除了具有NEW TYPE以外其它的各项能力也十分出色。

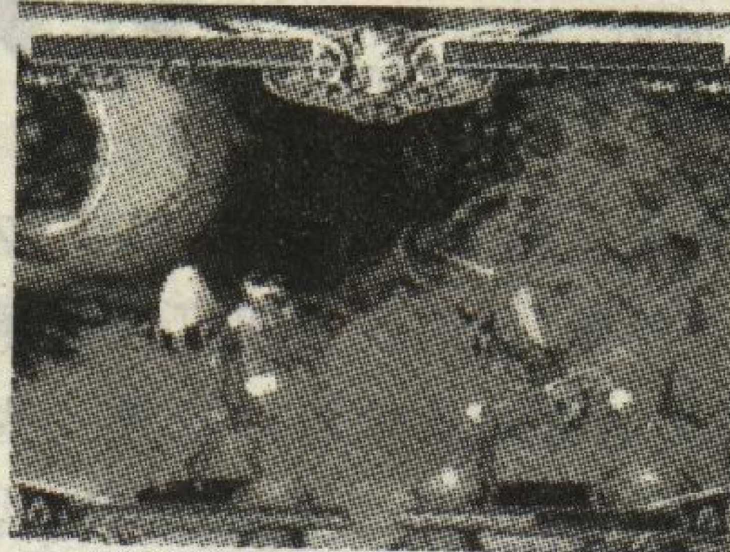
以上4条密技均由我社编辑E·T以及FOX从日本最新资料中获得并测试,绝非传闻。



游戏心得

游戏中除了使用秘技或调金手指外,还有一些诀窍,为了让玩家们更快更好的进行游戏,所以我在这里透露一些攻关秘诀以及心得。

恶魔救士主(SS)



通常直冲攻击时,因攻击的惯性作用身体也向对手的方向冲击。但キュービイ则不同。在画面上向左侧进行直冲攻击而没有惯性,攻击中身体也不动。这仅是SS版上的调整。

钢铁的女友(PS)



这个游戏的进行简直象电影一样。用左手吃着点心,用右手就可以进行操作了。对这种人来说,用R1、R2钮进行命令选择的操作方法。因为决定的是○钮,所以只用右手就可以。

铁拳3(PS)



在演奏的DEMO画面,介绍时可看到熊、熊猫和穿制服的凌晓雨。首先要可使用关底人物,然后在演奏开始前出现"NAMCO PRESENTS"的画面时,按下1P的L1、R1再放开。

GT赛车(PS)



在行驶过程中,如果陷入泥中,马上同时按下ブレーキ键与アクセル键。这样车子会处于飞跃状态。而且,发动机的转数为7000转,放开ブレーキ键,车子就会跃出。

GT赛车(PS)



弯道多对于比赛中时间不够的人来说,设置加速快的装置也是一种方法。把驱动轮的把柄上提,尽量减轻机器的重量,提高Gear比,变为最高速的话加速就相当容易了。

生化危机2(PS)



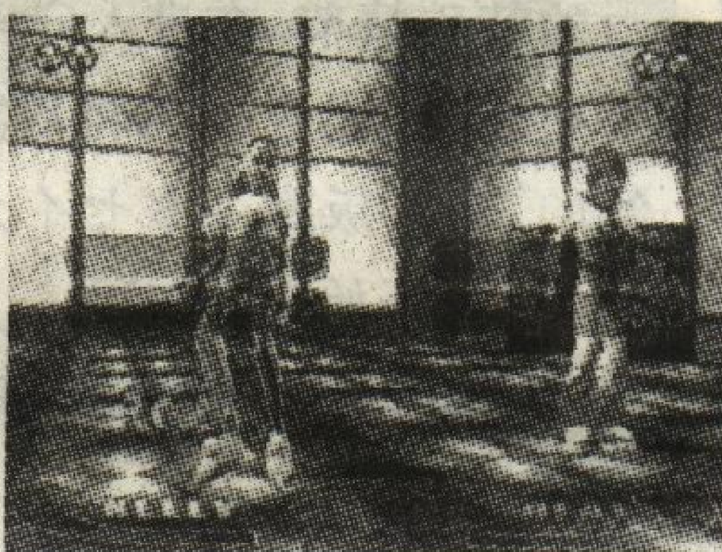
在警察署内的某间S·Y·A·R·S的房间里,有クリス的日记和コニユーン的奖章等游戏过关不可缺的重要物品,也隐藏着与过关无关的附加物品。

EVE(PS)



在圣弗朗西斯医院进出的怪兽中,出现一种看起来象球一样的家伙。把它生出的球球全部击落后再击倒它的原形,会得到隐藏物品和万能ツール,不可错过。

BUST A MOVE(PS)



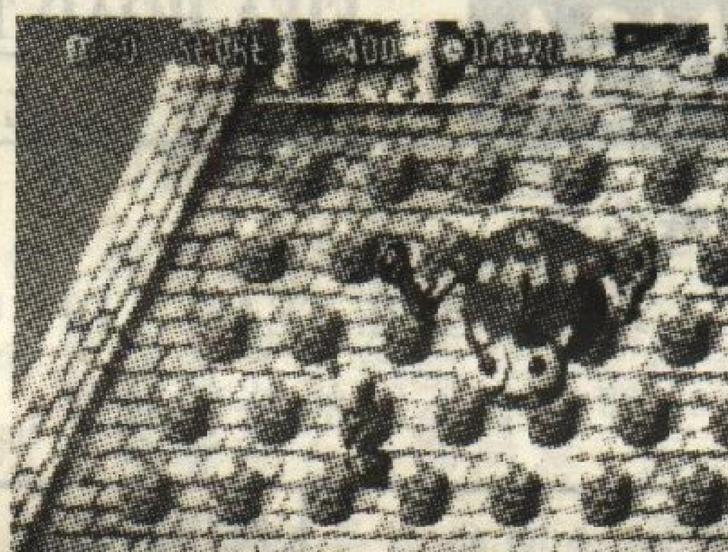
达到ノリノリ阶段时,舞蹈的命令会有两行。此时,选择下方的跳舞的命令,因为能够跳出"カッコイイダンズ"的话,难易度的得分会很高,会很轻松的战胜对手。

Winter Heat(SS)



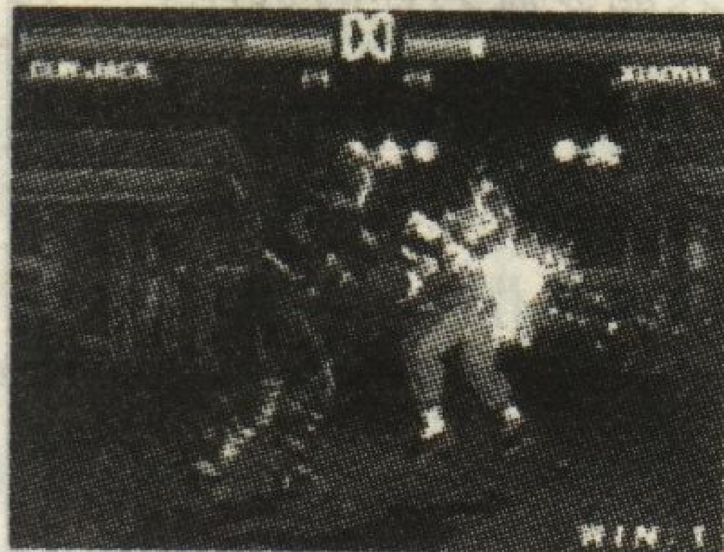
当在空中滑行时,要想飞的远那就速度键(通常是A键或C键)一个劲的连续按。虽然时间短,不过飞行的距离去延长了,这样可以轻松的创造世界记录,

炸弹人(PS)



本关关底的攻击方式有3个类型,其头部飞出进行攻击时是个好机会。本身是不动的,所以快速接近放置炸弹。用体体进行攻击时,还是逃跑求平安吧。

铁拳3(PS)



无论选择哪个人物都可以,用不同的人物在街机模式下过关3次,在第3次过关之后就可以使用隐藏人物ガンジャック了。ガンジャック的威力大不过出招慢,应避免近战。

斗魂烈传3(PS)



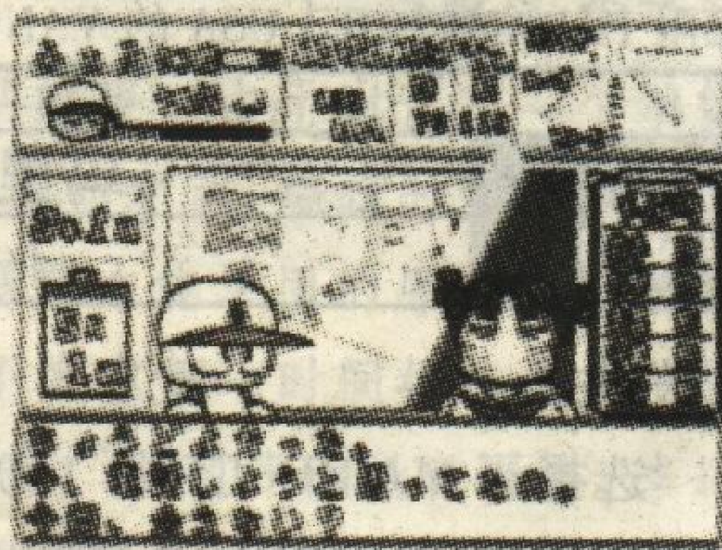
在标题画面下以L1、R1、左、○键的顺序按钮,以后,每次按○键时就会出现猪木的标题画面。另外,要注意本秘技是仅仅在猪本引退记念限定版使用的秘技。

格斗之王'97(SS)



在这个游戏中,可以选3个喜欢的人物组成一队,用特定人物组成队通关的话,可以看到这个队专有结束画面。特别是京、特瑞、良的主人公队,可以看到特别情节,一定要看。

实况野球5(N64)



胜利模式时,选择不同女性会出现各种各样的差别。因为豪田佳世是校长的女儿,选她的话校长会频频的购置训练器材。即使培育成选手,容貌不好也会很难。

日本热门GAME排行榜 TOP10

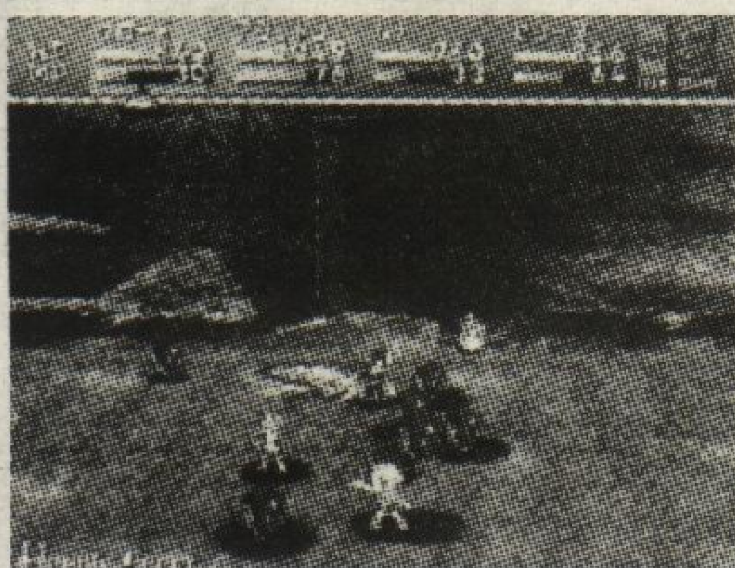
1998年8月18日发布

以销售量为准

游戏业界的格局依旧没有太大的变化，PS仍占据主流，SS与N64虽然上榜作品较少，但都是精品。

“星之海洋2”是近期难得的佳作，ENIX的RPG实力通过此游戏充分体现出来了。

星之海洋2 第1位



PS 厂商:ENIX
类型:RPG
发售日:1998年7月30日

ENIX除DQ系列之外最有名的RPG力作的续作，质量极好，不得不玩。

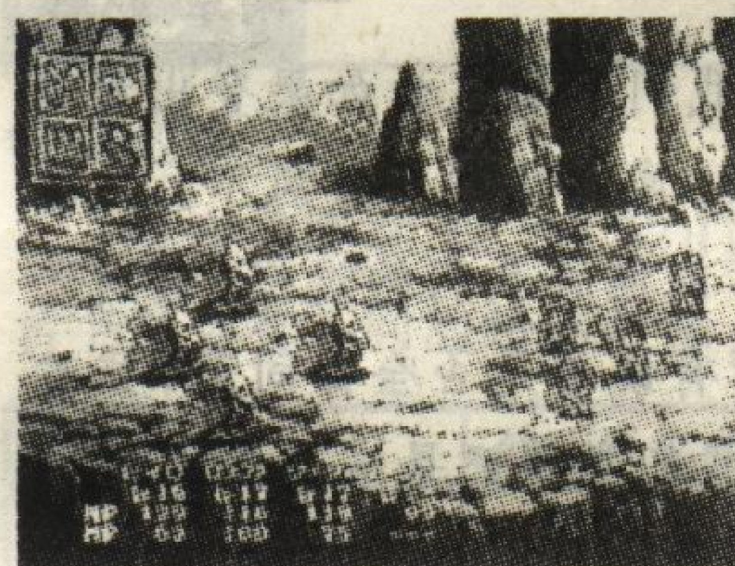
私立公平学园 第2位



PS 厂商:CAPCOM
类型:对战ACT
发售日:1998年7月30日

以2D格斗游戏见长的CAPCOM作出的3D游戏竟也如此出色。

银河之星2 第3位



SS 厂商:角川书店
类型:RPG
发售日:1998年7月23日

“银河之星2”以其精美的战斗画面，动人的情节吸引了不少玩家。

深层恐惧 第4位



SS 厂商:SEGA
类型:AVG
发售日:1998年7月16日

在SS上终于出现的如此高品质的AVG游戏，实在是可喜可贺。

实况足球~WORLD CUP FRANCE'98 第5位



N64 厂商:KONAMI
类型:SPT
发售日:1998年6月4日

N64的“实况足球”终于因其画质优势等方面在市场上击败了PS版的“实况足球”。

DIABLO 第6位



PS 厂商:EA
类型:A·RPG
发售日:1998年7月9日

在PC上受到极高评价的“恐惧”终于在PS上登场了，而且又获得了玩家的好评。

拥抱季节 第7位



PS 厂商:SCE
类型:AVG
发售日:1998年7月23日

SCE自己制作的AVG，画面精美，可玩度也很高，有兴趣的玩家可以一试。

心跳放课后 第8位



PS 厂商:KONAMI
类型:AVG
发售日:1998年7月16日

“心跳记念”在获得成功后连续推出佳作，藤崎诗织再次放射偶像魅力。

b.l.u.e Legend of water 第9位



PS 厂商:HUDSON
类型:AVG
发售日:1998年7月9日

本游戏的系统很有创意，画面也极为精美，可以让你有身临其境的感觉。

武藏传 第10位



PS 厂商:SQUARE
类型:A·RPG
发售日:1998年7月16日

本游戏在一月之内由第一滑到第十名，主要原因是动作对操作的要求太高了。

编读往来

知音园地

经过第一回试验，新版的“编读往来”还是得到了一定的反响，这多少鼓舞了我，也使我坚定加强改革之心，这一期“编读往来”从形式上又有所加强，而内容上也力求更为活泼。今后希望广大读者关心“编读”，关心我们杂志，作我们的幕僚，为我们所走的每一步指正方向。

有些读者在信中说我们出书速度太快，还有的过激地认为我们是要“榨干读者银子”，这使我们感到异常心痛。作为编辑的我们首先和广大读者一样都是玩家，深知在攻略途中种种困难和破除难题的快感，想以之与读者分享，更希望能给所有玩友有所帮助，从这点来说，我们做得仍然不够。有些读者脑中似乎有个概念：速度快等于粗制滥造，但仔细读过我们书的读者应该很容易推翻这个“定义”。我们不敢说我们的书版面是最好的，但在版式设计上绝对是最用心的，你可以从字里行间看出编辑们呕心沥血之处，我们编辑部近来似乎有一种“不良”的风气，似乎都在相互较劲，比拼着版式。这样一来，付出的劳动更为艰巨，但只要能提供给读者任何一丝方便的可能，再累我们也愿意。

从最近读者来信中可以看出，读者对要求我们增强联络角度及增加欣赏性的呼声最高，前者我们已经在做，后者则要靠读者们踊跃投稿。除了新设的“梦剧场”外，也应许多读者的要求将以前的“撷梦园”收归版图；另外，还考虑将一些比较合适的漫画稿作为“编读往来”各栏目的插图，这就要靠读者们对“编读”栏目设置的了解以及我们之间的默契（BLUE 以怒目相对）。希望“编读往来”这一块“知音园地”能够百花齐放。

两年多来，我们走着的长路充满着坎坷崎曲，今后的发展道路也肯定会遇到困难和种种失当之处，这一切都要靠你们的热情和友情来为我们指正，我们将在您的温暖的目光下不懈前进，永远没有尽头……

——责编 默文

心镜台

心有明镜台

在《家用电脑与游戏机》第 6 期的广告中发现了一篇广告：《电脑游戏最新指南与攻略》一书要出，是“电子游戏与电脑游戏”编辑部出品。从广告内容、样式来看应是贵社出品的书，但却未在贵刊刊出任何消息，不知是否是贵刊所出？还有《电子游戏技巧》从《最新指南与攻略》分离，那么它又是一种什么样式的 GAME 书？从《最新指南与攻略 3》得知《4》又要开始制作了，不知还有什么质的变化？望告知一二。

—淮南 陈兵

一连串的拷问。《电脑》一书确为我社所出，经常有读者说我们刊名名不符实，现在应该平息疑虑了，只是由于杂志的特色才未在刊上作广告。《电子游戏技巧》是一个以小巧、灵活、实用为特色的系列，今后将逐渐固定为一月一册，给读者以方便，《技巧 4》已在编辑之中。《指南 4》应该已经到读者手上，其中的内容与质量不言自明，而具有各种特色的攻略形式更是应读者要求，不知反应如何。

“你的批评者是你的朋友。”（源于比尔·克林顿的访华演讲）

—沈阳 吴清泉

不知其他读友怎么想，看到杂志上都是表扬信，还问杂志社出书的动向，编读往来好象成了变相的广告了，好像他们都挺满足。

—南京 赵辉

刺得我满身是血的严厉批评。我们向来认为如果登出批评就一定得改，因此挑选批评特别谨慎，或许这样的作风不如广晾意见不作更改来得有效，但相信读者能理解我们的选择。而对于书籍的介绍，如果完全去除，试问所有读者是否全都同意？或许是心情不同，但有读者向我们求助，我们觉得还是应该回答的。

贵刊每月出刊日越来越提前了，Why? 贵刊是纯娱乐性的杂志，很少能在贵刊看到教育性文章。可是玩 game 的人，大部分都是需要正确引导的青少年，贵刊也应担负起教育祖国未来建设者的作用。我建议贵刊应开设一个“教育天地”的栏目，发表一些如游戏与生活、游戏与学习、谈盗版、谈病毒、什么是电脑犯罪等等文章……

—秦皇岛 李华艺

似乎许多读者都提及出刊日期的事，由于出刊有一个编辑印刷的周期，所以一般杂志若想在月初发卖，编辑时间就得提前一个月，这也是读者投稿一般要隔期才能录用的原因。至于我刊，由于各编辑都是热心肠人，恨不得在第一时间将消息告于读者，因而杂志会在现在这个时段出刊。说到开设教育栏目，李玩友将我们抬得过高了，作为玩家及编辑的我们本身也需要不断学习和充实自己。教育不敢当，但为推动健康丰富的电玩文化却是我们一直在尝试和做着的。我们正在考虑开办一些传播文化的栏目（当然是和电玩有关的），具体该如何做和从何处切入还没想好，望广大读者能给我们出谋画策，建设中国电玩文化我们责无旁贷。



●旁边是一幅雪鹰的想像图，由南京的读者陈大川所作，大家感觉像不像呢?(底下响起一阵带着醋意的吼声:为什么没我们的?)

●湖北天门市的胡振波，你的简洁清雅的画风我非常喜欢，希望你能给我写信(曾想给你去信，但怕你已毕业收不到，只好出此悬赏缉拿的下策)。

●有一位读者向我们投来许多侍魂的四格漫画，非常不错。但因未找到通信地址及作者署名，使我们无法刊登(我们收到的作品有"纵容者"、"自投罗网"、"幸福之家"、"卑鄙"等)。望你能给我们来信，写上通信地址及署名，并请再附上一幅作品。

●"KOF98"终于登场，SNK"不死"的作风害得我们典藏本上的"秘话"成了谎话，真不知他们言行不一的习惯何时更改(但这对SNK FANS来说却是一大福音)。在北京，小西天昊影娱乐城于8月率先引进"KOF98"及"SF ZERO 3"，上海亦差之不多，看来中国的街机市场正在提高着发展的速度。

●主编突然下达铁血律令，要求凡附有回邮信封的来信必须回(为此我吊了三瓶盐水)，但有时由于分拣的关系不知该在信中回答什么问题，所以请以后想让我们回信的读者在回邮信封背面写上所询问题。

●武汉刘佳玩友给我们《指南(3)》挑出一些错处，于此向你表示感谢。南京赵佳在提出一系列批评后突然将话题转向对《生化危机2》的评论，天衣无缝的巧妙投稿方法令我深感佩服。

●近来突然发现一个问题，向《漫园》投稿的60%是女性读者，而我的小摊光顾者却多为铮铮男子，怪不得BLUE老爱玩恋爱游戏，其中三昧恐怕不足为外人道也。

●这一期的漫园由PAN临时客串，皆因BLUE公事出差(莫非是自信不足躲了起来?)，才将放假在家无所事事成天"夏眠"的他拖来做"童工"(工资不给而且不供应饭食)，而其实质是一个时常出没在编辑部的家伙，靠曾在我刊发过几篇文章骗取我们信任，知道他是谁吗?

纷云谈

众说纷纭　天花乱坠

●红茶馆开张以来得到一些反响，听到不同意见。有的用心歹毒，以利引诱我犯罪，千方百计想来喝红茶，但你不是作者如何上呢?还是努力投稿吧，这样我才能……又有的说既然要我们画肖像，不见真人如何画?于是或令我们到某位玩友家报到，或欲搬来编辑部长住以精心酝酿构思;更有甚者欲出高价向我收买作者相片，可当我一心予谋如何出卖同僚时，主编却在身后……

纷云编辑部

编辑部群魔图

之一：　7月世界杯决战之日，DRAGON与FOX欲下赌注，猜错者请喝啤酒，但未言明具体瓶数，吾乘二人专注观战时提醒某位莫忘待会儿下楼买三瓶啤酒……

之二：　某日KING与BLUE决战SS版《恶魔救世主》，KING以狼人连下三局，得意地大叫:"不愧为疾风怒涛之狼!"BLUE怀恨在心，嘲讽道下回要用"疾风怒涛之牛"报复，一旁唯恐天下不乱的我见猎心喜，插话道要以"疾风怒涛之猪"参战，KING兄脸如土色，摇头道:"有人起哄!有人起哄!"

之三：　PAUL其人十分嚣张，余看不顺眼，邀之对决《铁拳3》。第一局我没胜，第二局他没输，第三局我马马虎虎算和、他却不同意。于是此后我练习《铁拳3》对手必选保罗(特别是当着某人的面)，以八卦掌劈挂拳痛殴之，感到异常的快感，人生充满乐趣。

之四：　ANGEL脑后小辫渐有型，FOX说巴乔剪去辫子已年余，ANGEL缘何留之，其透露绝秘情报，原来巴乔是知道他要留辫子才慌忙剪去的。

之五：　KING与E·T是标准的高达迷，任何话题都会牵涉到高达;BLUE与FOX经常提《超时空要塞》;而DRAGON和经常跑来编辑部的绯雨燚言必及《银河英雄传说》…使我和ANGEL深感生活在人间地狱，异常痛苦。

之六：　编辑部中只有我一人是上海人，于是众贼唆我代表上海，以《街霸》、《拳皇》、《铁拳》拷打，一日内受尽迫害，其间惨状不能历数。当我苟延残喘、要求以《魂之利刃》复仇时，众贼却又要我代表上海玩友接受他们的"诚挚的友情"，"全国人民一致团结"。……



请看!"编读"旧主人心怀嫉妒之言。

将"编读往来"和"名作大家谈"这两个栏目移交给默文，使我长松了一口气，毕竟在文学修养上还是有待提高的，不过还有些不甘心，因为目前还在读书，所以说从理论上讲是有可能把"编读"和"名作"这两个栏目夺回来。

失去了这两个栏目，总的来说对我还是很有好处的，省去了处理信件的繁重工作可以挤出不少时间去看看书，以免每次考试前都手忙脚乱，而且还可以全身心的投入对攻略的制作，相信在以后会在攻略方面为大家奉献出更为优秀的作品。

……默文小子休得嚣张，先让你得意一阵，往后咱们走着瞧。夺宝之仇誓不甘休!

称呼:若雨(亦名××××××)

性别:男

兴趣:电玩、军事

喜欢的游戏类型:SLG、RPG、AVG

评语:身份揭露!此人总是妄想腾云驾雾，其实体是一种经常死在勇者剑下的虚构动物。

李华艺　♥♥♥
秦皇岛海关学校97-1317队
邮编:????

赵辉　♥♥
江苏省南京市中央路11号
邮编:210003

刘佳　♥
武汉市武钢乌龙泉矿工人村15-2-1
邮编:430213

第二期 广角论坛

名作大家谈
魔鬼实验室
当月焦点
FAN园

序言

"广角论坛"在第二期就产生了变化,发展之神速令我也没有想到。

某一天闲聊中谈及当今游戏界中的种种灵异现象,有心开辟一个研究的小栏目。本来只是说说而已,没想到阿KING却立刻献上论文两篇,且附鲜花一支及匕首一把,狞笑着要我刊出。因为其形状十分凶恶,便将此栏目定名为"魔鬼实验室",KING则成为了一号魔头。另外,想到现在的玩友们都是非常热情、非常痴迷的,如果能提供给他们一个直抒胸臆的场所,"编读往来"人气度其可巨升矣——特定名为FAN园,每期推出一位"痴心人",刊登其二百字之内的"心言",如能附上自画肖像则更妙(至此,BLUE已泣不成声,悲愤地怒嚎:世界充满黑暗与罪恶)。

这一个月的"游戏一鞭"因容量的关系还尚未能登上舞台,希望大家能再接再励,不要让它随流东去。在许多信中,无数读者都以死亡相威胁,极力要求"撷梦园"回归。我生性胆小,面对如此刀丛不得不屈服,将之收于麾下,今后"撷梦园"与"梦剧场"交插运行,一者对应散文、一者对应小说。希望我们能协力并进,使"编读往来"的"吞土量"持续上升,打得BLUE毫无还手之力,永远只能躲在阴暗的角落。哈…哈……哈………哈…………

——西历1998年9月。一场圣战在《电子游戏与电脑游戏》编辑部展开……

魔鬼实验室

从李阿宝到杜剑龙　制造者:KING

看了标题,朋友们可能会有点奇怪:这两位什么"李阿宝"、"杜剑龙"是何方神圣啊?

实际上,喜欢机器人大战系列或日本机器人卡通迷的朋友对此二人都会非常熟悉:"李阿宝"何许人?高达系最强的机师阿姆罗·利是也,然而在香港竟被译成"李阿宝",这也罢了,但知道"杜剑龙"是什么人吗?笔者过去也是在一本台湾杂志上看到,之后好半天回不过味儿来:因为其人在日本版原作中的名字也是很典型的汉字名——万能侠Z的驾驶者兜甲儿!

好长时间以来,大致发现港、台地区对译外国人名的一些怪异的习惯:香港人可以把超人的扮演者克里斯托弗译成"基斯杜化林白"、可以把球星贝贝托译成"白必图",这还可以解释为广东话普通话发音习惯不同,但台湾人就很过分,经常把外国人名译得十分"本土化",比如可以看到把早乙女乱马译成"姬乱马"、"宫乱马"之类。这次将一些比较气人却也比较乐人的例子列表如下。

作品名	角色姓名	港台的译名
天使之翼(足球小将)	大空翼	戴志伟
	日向小次郎	邱志强
	岬太郎	麦太莱
铁甲万能侠系列	兜甲儿	杜剑龙
	剑铁也	康定邦
	迪克弗利特	杜雷特
机动战士高达	阿姆罗·利	李阿宝
	吉伦·扎比	汤大基
	多兹鲁·扎比	汤义刚
	夏亚·亚兹纳布尔	马沙

魔鬼　外一篇

在太空战士好几作中都可以看到名叫"威吉"、"比格斯"的大众脸角色,例如典型的在"Ⅵ"一开头与蒂娜一起驾魔导甲的两个帝国士兵就叫这个名字(ウェッジ、ビッグス),在即将推出的Ⅷ代中亦复如是。但有人记得这两个人究竟是谁吗?他们的名字,来自乔治卢卡斯的"星球大战",决战时与卢克组成三机编队的两位队友,一位便是卢克的好友比格斯,被黑勋爵击落(两人是好友一段在小说中有所披露);另一个威吉则幸免于难,但亦因战机重伤而撤离战场。看来,传闻中坂口博信对"STAR WARS"情有独钟非谬言也。

FAN园

在每一道月影之下,在每一个台灯之旁,必定闪现着一些痴情于某个游戏、某个漫画、某个故事、甚至某个物品的心灵之光。专注的神情就像一朵纯洁的花,在午夜的旋律里静静开放。人的一生中总是会被各种美好的事物而吸引,因为我们都是属于感情的动物。

但多情的你是否希望你高尚的情操成为一朵空谷幽兰,孤芳自赏?我愿意倾听你心弦上流动的清音,相信有很多人也一样愿意欣赏你自我的剪影。

开辟这个小栏目不是为了渲泄,更不是为了哗众取宠。我只想将世界上每个角落里闪光的精灵连接起来,织成一张高尚而诚挚的网,让读者们的每一瓣心香融合起来。

用二、三百字来诠释你美好的心灵吧,让我们在真诚的语音中产生共鸣。不要求文彩,不拘泥形式,一切只需要"真",绝对的真情与实感!

来稿请务必注明通讯地址、邮编、姓名,更重要的是必须写清你最大的爱好或最让你心动的事物。我们没有成规,没有铁律,这里的门向一切渴望得到了解的心灵敞开。

天边划过流星,愿我们的友谊之光永远点缀着蓝色的天空!

名作大家谈之卷

传说不会终结

写这篇小文时值七月下旬，等到杂志出版应该已经是九月份的事了，狂爱梦战系列的朋友相信早已将“V”打穿了两遍以上。此刻正一边寻找隐藏宝物一边利用调关秘技为自己留一个完美的进度，这应该是所有“梦迷”们共通的习惯吧。

起先为玩不玩本作犹豫了很久，在经历了“梦Ⅲ”那恐怖的系统和“梦Ⅳ”那更为恐怖的制作态度后对于V代会做成什么样子心里实在是没底。但当几天后坐在屏幕前欣赏优美的片尾曲时，总算是可以松一口气笑着对自己说：“还行，不亏”，马马虎虎给个7分吧，这就是我对“梦V”的评价。

在系统上V代虽然依旧固执的采用行动顺位制，不肯回到老路上去。（据说做完Ⅱ代后原先的小组被分散了，换上一群新人）但总算指挥官可以和自己的佣兵一起移动，同生共死了。不必像前作那样“各自为战”，这可以说是本作最令人欣喜的改动。虽说是为了“使战斗多元化”而设计，事实上几轮下来，除CPU外谁也搞不清下一个到底该谁动了。其结果便是使得排兵步阵全无谋略可言，准确性就更不用说了。如果说战场的混乱即是所谓的多元化，那此系统倒真的可以说是获得了极大的成功。系统6分，刚刚及格。

片头动画的节奏较慢，比起Ⅲ代来还有距离（Ⅲ代以最优异的动画+最烂的系统而驰名），最让人不能理解的是竟然出现了丢帧现象，存在这种问题实在是太不应该了。地图画面依笔者个人看法，Ⅳ代中某些关最为出色，今次的V代也做的不错。战斗画面比Ⅳ代有所提高，可以说是达到了系列第一的水平。总体来讲，画面可以给个8分。

曲折的剧情和优秀的人物设定，历来是梦战系列最大的卖点。今作的剧情虽然没有分支，但打破了每作相隔二百年的传统。在前半部分与Ⅳ代的尾声并行前进，情节上环环相扣且大量使用强制画面，这些都取得了比较好的效果。后半部分则略显平庸但也有让你意想不到的进展，笔者就没有料到最后出来与我过招的竟然是早已死去的欧米加（继Ⅲ代阿鲁迪缪拉之后第二个在第1关就登场的总BOSS，不过实力相差太远了。）人物设定明显逊于前几作，主要是原创角色太少。除去老面孔外廖廖的几个新丁也都是似曾相识，特别是那个雷因法路斯怎么看都象是利昂的翻版。也许是Ⅱ代过于成功对于制作人和玩家来说想走出它的影子实在是太难了。但即便如此也不能尽用一些二流角色充数啊！魔战三将军这种水平的人物竟也能坐上“最强敌方”的交椅，梦战历代敌我双方的英灵们一定都在哭泣吧。好在衰到极点的并非仅是魔族，人类方面也由前几作的王国混战降低了省级。大家水平都不高，棋逢对手，打得倒也热闹。结果场面小成了今作一个致命的弱点，象“青龙骑士团最后一役”那样过瘾的战斗，今后恐怕只有在睡梦中去演绎了。剧情7分，设定6分，这样的评估应该不算过份吧。

最后一项评分是“其它”，所谓“其它”就是指伏兵道具还有转职什么的（今作给我留下最深印象的就是这点了）。隐藏道具和事件实在是太多了，把飞兵都放出去“踩点儿”吧：宝物、佣兵、隐藏关什么都能捡到且价值大都不菲，吃一朵花就能学会传送魔法，这样的好事哪里去找。转职的话，魔导士变为了最无用的职业，攻击模式的缺点显而易见，而且游戏后期面对大批的魔族，殒石和火焰咒都已经没什么区别了。与其浪费一个人去念增加魔法伤害的咒语，倒不如直接扑上去肉博更实惠。在此笔者认为还是召唤使职业更实用一些，战斗模式有优势，还可以利用特殊道具召唤强力的魔兽，既美观又实用，笔者就是叫来混沌神卡奥斯将雷因法路斯一击必杀的。伏兵亦是今作一大特色，特别是可爱的死人使古布洛，每次出场他都会召唤出大量的“经验值”，以至于在后期他成了笔者心目中最可爱的人，每关都望眼欲穿的盼他出现。其实对于很多老梦迷来说，往往在战斗前伏兵的位置和数量就已经猜得八九不离十了，但关键是其强度。如果说前面艾米莉的增援仅仅是虚惊一场，那么在29关倘若你不预先放一队强力的部队（BEST! BEST! BEST!）断后的话雷因法路斯和那个茄子一样的克里姆索骑士一定会手把手的教给你“蹂躏”两个字究竟是怎么写的。

“梦幻模拟战出到Ⅱ代就是终结了……”“真正的梦迷只需买一片合集就行了……”这是身边无数的朋友发过无数次的感叹。客观地说梦幻模拟战系列还是比较成功的，在竞争激烈的日本业界一个游戏能够出到第五代本身就证明了它的优异。但从Ⅰ到V代纵跨数个机种却始终没能有一个质的飞跃，最后便也只得这么终结，这实在是一个很无奈的结局。但比起Ⅳ代那种不负责任的功利化行为本作最令人鼓舞的是他那种认真、严谨的制作风格。我仿佛又看到当年那个制作了“爆烈乱斗”和“重装机兵”的美塞亚，仿佛又看到了那个不记得失、兢兢业业努力探索的二流小公司。照此下去，也许他们真能再度找到自我，重现那个“兰古莉莎”的神话。传说是不会终结的……在故事中老一代的勇者倒下立刻就会有新的年轻人站起，英雄的故事永远都有人在创造。

期待有一天在日本业界资讯杂志上突然看到那熟悉的名字，看到一个大大的“Ⅵ”，相信那会是一个新的传说的起点……

永远喜爱海因、兄贵、伯赞鲁并被拉姆达拒绝的绯雨·焱

武藏不传

这是我生平第一次从心里上拒绝SQUARE的游戏。当初刚知道有《武藏传》这回事时，立刻把我惊呆了。我痴想着这游戏如何体现剑道那深邃的意境，如何演绎武藏那“万物一空”的思想境界。我苦苦等待着……终于，武藏出世了；终于，我又一次惊呆了。剑道思想家宫本武藏竟然变成了一个挥刀无力、蹦跳不高的傻小子?! 与其说这个游戏是个A·RPG，还不如说成是专家版的《古惑狼3》呢。主角要应付各种机关与难题，靠的不是出神入化的剑技，而是对手柄熟练的控制，它绝对是现存同类游戏中对方向控制最严格的一个。长级还明显吗? 剧情还重要吗? 不是一个ACT高手我怀疑很难能够坚持三十分钟的耐心。这个游戏的难度非同一般，它不同于《阿兰多拉》，迷题其实并不刁钻，但如何运用主角那比例不协调的身躯去完成各种古怪的动作挑战却非寻常之辈可为。当初《古墓丽影》“只有想不到的，没有做不到的”誓言在这里得到了最形象的体现。想想这么一个滑稽的人物要面对许多令人发噱又发怒的难关，突然觉得武藏还是英雄，只不过鼻子上被涂上了一点白粉。听说还要出《小次郎传》，难道在岩流岛留下千古佳话的两位伟大的剑客都要沦落为“风尘小丑”了吗? 我为他们感到悲哀，更为SQUARE辛酸地浮一大白……

SOUL EDGE





文：张润金

古罗马的大斗兽场，雄伟的圣方济科大殿，万达斯的点物成金手，亚特兰蒂斯的大金字塔，邪神纳塔拉的怪兽，还有神奇的SCION……那段冒险的一幕幕，反反复复在我脑海中萦绕，仿佛电影胶卷般，一格格放映，一格格闪回。夜，已经深了，漫天星光下，夜色沉静如水，我，居然失眠了。

我托着下巴趴在窗台上，臂上的伤口隐隐作痛着。我已经记不得这个伤口的来历了，在我的身上，不知曾有过多少这样的伤口了。那时我在古墓里爬呀，跳呀、游泳呀、射击呀，受伤是常事。现在我身上那些大大小小的疤痕，就是那段"I ONLY PLAY FOR SPORTS"的冒险日子的纪念。

一道流星划过夜空，象是在我眼里划过一道清亮的水纹。

那闪烁着白光的眼……

闪光灯象无边的网把我捕捉……

是啊，"I ONLY PLAY FOR SPORTS!"我得意地说了一遍自己的口头禅。但几天前，那个令人讨厌的记者招待会，那些喋喋不休的记者。——"劳拉小姐，您的冒险酬金是多少?"劳拉小姐，您从古墓里带回了多少奇珍异宝?""劳拉小姐，能给我们形容一下您在古墓里冒险的过程中的刺激与惊险吗?"灯光语音混杂在一起，象凌乱的音波一样刺着我的神经。我终于怒不可遏地大呼："NO! I ONLY PLAY FOR SPORTS!"真该把这些讨厌的记者都放到万达斯的手掌上去。现代人被急功近利的思想、快速的生活节奏完全蒙住了眼睛。他们无法理解古代文明的古朴之美，不懂得欣赏古代奇迹的雄伟，也不去珍惜自己拥有的一切。他们褪化的骨胳和肌肉支撑着笨重的大脑，他们脆弱的免疫系统无法抵御病菌的入侵，他们细嫩的皮肤受不了自然界的风吹日晒；他们乘着排废气的小汽车，吃着喷过农药化肥的蔬菜，用着会泄漏氟里昂的冰箱，砍伐着大片大片的热带雨林，而且，他们还处处称自己为"文明人"。有人对我说，我登上了《时代周刊》的封面，面对着那些艳羡好奇的目光，我只能笑而不言。我更愿意自己的名字出现在古墓某一处不知名的角落里一块不起眼的碎砖上，而不是在灯光与鲜光中腐烂。

又是一颗流星，摇摇坠向天边，那片刻的闪光变得无比真实，在我面前跃动着，变形着，突然——

眼前强光闪过，枪管冒着轻烟。那只狮子挣扎了几下沉沉倒在地上，阵阵激荡着我的耳膜。那扑面的沉重鼻息，那挥舞而来的锐爪，那威胁与哀求并存的吼声，现在都已化作了寂静。空旷的墓道里只有轻微的滴水声和只有我自己才能感受到的心跳声。我收起了枪，慢慢走近那只狮子。它的爪子在抖动着，它的唇间滴着血丝与唾沫。但是，那双眼睛，那闪烁着凶狠愤怒和无奈的白光的眼，却象闪电一般刺入我的心脏，使我感到全身冰凉。那些凶狠的野兽们，那些古墓间奇异的生灵在我脑中接踵倒下，阵阵尘雾在我脑中轰然交鸣。没有断气的狮子突然张口咬住了我的手臂，我下意识地拔枪开火，随着一阵嘶吼它再度倒下，永远没有起来。我呆望着手中乌黑的枪管，两点冰寒的血沫飞上我的脸。我抚摸着狮子渐渐变冷的躯体，整个古墓回荡着我痛苦的哭声，为了它，为了所有被我所杀的猩猩老虎，甚至为了秦始皇陵那些石武士和那条肚中插着匕首的巨龙。"I ONLY PLAY FOR SPORTS!"但无辜者的血却流满我的泥涂。冒险是我所选择的，但冒险的代价我也必须承受，包括当时的恐惧与日后的悔恨。

我躺在床上胡思乱想着。"今天是什么日子?"信手翻了一下床头柜上的日历：啊，多么熟悉的日子。九年前的这一天，也许是我人生的转折点。在那次空难中，我侥幸活了下来，而且独自在荒岛上生活了八年。人类是无法估计到自身有多大潜能的，我也不例外。起初，我以为自己会死掉，但我很快发现自己错了。我热爱生命，我不想死，我也不会死！在古墓里，面对着悬崖，滚石、飞斧、毒镖、刀丛、野兽，我不曾害怕过，也不曾退缩过。喜欢听死亡的呼吸声在我背后忽远忽近，而最后留下的只是我渐渐孤单而执着的足音。I ONLY PLAY FOR SPORTS!

我把玩着手中的"西安匕首"，那道巨龙在我面前幻化成一团白雾。这时我听见有几辆车驶入我的庭园。一定是Fiama Nera那帮人，相对而言，我更喜欢他们，他们单纯而野蛮，他们不会伪饰自己的企图，他们是我"I ONLY PLAY FOR SPORTS"日子的见证。

我换上了装备，向着窗外浓重而清凉的夜色昂首迈去……

自从上期"梦剧场"出世以来，得到了一些反响，许多读者都表示了参与的愿望，使我得到了一些鼓舞，坚定了我将这个栏目办下去的信心。确实，痴情的玩家大大超乎我的想象，我为我们情趣并在的同道而感到骄傲。

来信中对这个栏目多数持赞成态度，却也有个别"异类"的提法，认为个人的梦都应该属于个人的，没必要诉之公众。但我认为，我们为何不能相互理解呢？毕竟，人类是社会性动物，而电玩更是一个无法缺少交流的世界。所以，我不但要将这个栏目办下去，并且，要办得更好。

但我接受到的许多批评却说我有太多的"权力癖"，好好的"撷梦园"抛弃了，改作什么"梦剧场"，像是电视广告。经过仔细考虑，决定"怀旧"也要，"权力"也要，将两个新旧栏目合并，"撷梦园"刊登散文，"梦剧场"刊登小说，这样总能骗取大家一致的赞同了吧。

又有不少读者询问作者的通讯地址，心情我们理解，但替作者保留隐私又是我们的义务。以后若有读者愿意，完全可以在来稿首页页边画上一颗星，那么我可在得到同意后公开你的地址。而日后若版面允许，亦将在本版块内开设微型专栏，用以刊登读者想对作者说的话。总之，愿"撷梦园"和"梦剧场"成为每个玩家最纯最美的梦!

来稿吧，不愿独处于心灵角落的朋友们。

《96 年下半年合订本》
已隆重上市

《电子游戏与电脑游戏》自诞生以来受到社会各界广大玩友的热情支持，这其中既有一直关注它成长发展的老读者，又有最近才对它情有独钟的新朋友。近日来，编辑部不断收到读者的来信反映已无法买到 1996 年 7 月至 12 月的各期杂志，针对这种情况本编辑部特决定推出《'96 年合订本》。

《合订本》汇集了 96 年本杂志的所有内容，大 16 开本，480 页。封面封底经过重新设计，非常精美。



欢迎邮购
免收邮费

定价 28 元

邮购地址

西安市雁塔路南段 11 号
发行部(收) 邮编:710054
咨询电话:029－7809070

注意，本书现仅余少量存货，欲购从速，勿失良机！

物超所值 永久珍藏

98 年上半年合订本

将于 10 月下旬上市

超大容量 500 页
精印超豪华装订 定价仅 28 元

汇集了 98 年 1-6 月号杂志中的精彩内容，无论在实用性还是在收藏性方面，都有着宝贵的价值。

留住精彩的每一瞬间，记住我们是永远的朋友！！

邮购地址

西安市雁塔路南段 11 号
发行部(收) 邮编:710054
咨询电话:029－7809070



BRAVE FENCER 武蔵伝 MUSASHIDEN

勇气少年大冒险

随《BRAVE FENCER 武藏传》附送的《FF Ⅷ》体验版

与上次的《FF Ⅷ》一样，《FF Ⅷ》的体验版也早早登场了，从体验版的素质上看肯定又将是本年度最值得一玩的作品了。虽然体验版只能有半个小时的享受，但它已经足以让我们疯狂了。

FINAL FANTASY Ⅷ

ファイナルファンタジーⅧ

［体験版］

率先体验，至高享受



■ 统一刊号：ISSN 1004-373X / CN 61-1224/TN ■ 定价：6.50元